
AÑO 2 No. 2
PRECIO $8,000 M.N.
N$8.00 M.N.
ISSN 0188-7610
CLUB
Nintendo®
CURSOS NINTENSIVOS:
PUNCH OUT!
PARA EL NES:
BATMAN RETURNS
TINY TOON
-BUSTER BUSTS LOOSE-
Y CARTOON WORKSHOP
TIPS PARA ACABAR
ZELDA III Y
PARA EL SUPERNES:
ROBOCOP III
STREET FIGHTER II
ZANGIEF
ACME
02
0 37634 13138 1

EDITORIAL

Durante nuestra visita al CES celebrada en Las Vegas, Nevada, el mes pasado, comprobamos lo que ya habíamos dicho en el número 3 de Club Nintendo: los fabricantes más importantes de videojuegos, entre los que están Capcom y Konami, seguirán apoyando la creación de cartuchos para tu NES.

Incluso en este número hablamos de dos súper juegos como Mega Man 5 y Batman Returns, lo que sin duda te dará una idea de lo que está por venir.

Del Super Nintendo ni se diga, a poco más de un año de su aparición, el mercado cuenta con alrededor de 150 cartuchos que hacen la delicia de todos los videojugadores.

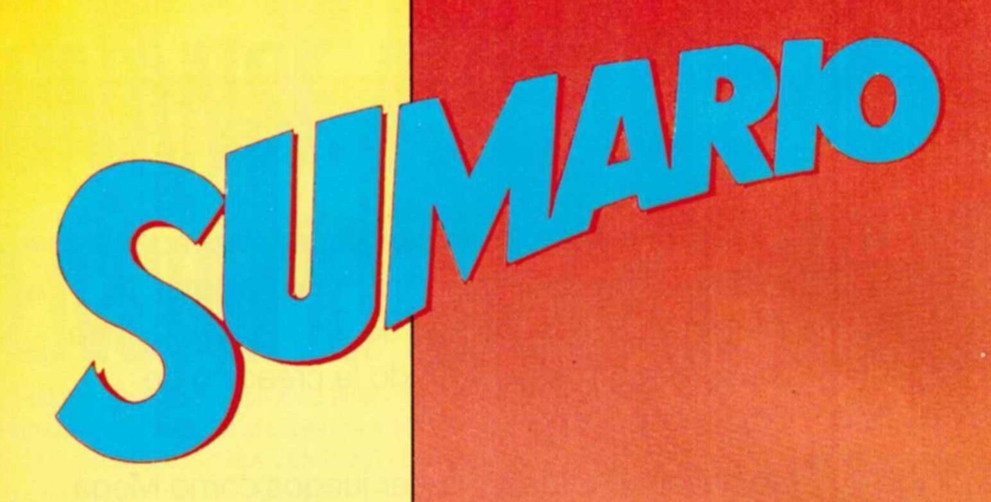
Como ves, Nintendo y sus licenciatarios seguirán apoyando los sistemas de Game Boy, NES y Super NES.

Respecto al CD-ROM, sólo échale una ojeada a este número y sabrás un poco más de él.

Hasta la vista.

¡Ah! se nos olvidaba. Feliz Mes de la Amistad.





CLUB NINTENDO

Año II No. 2 Febrero 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

NUESTRA PORTADA

¡Prepárate para una doble invasión! ¿De seres de otra galaxia? ¿De las fuerzas obscuras? No, para nada; es una doble invasión de todos los personajes de la caricatura más loca: Tiny Toon Adventures.

Decimos una doble invasión, ya que dentro de muy poco tiempo podrás disfrutar de 2 títulos de estos alocados personajes (uno para NES y otro para Super NES).



Coyote Calamidad, realizada por la estrella del show, claro: Buster Bunny. De este título hay muy poco que decir, pero no porque sea malo ni mucho menos, al contrario, siendo un juego de Konami sabemos que tiene gráficos y música de primer nivel, además de un alto grado de diversión; por eso incluímos un analizando en este número. Te invitamos a echarle un ojo.

TINY TOON ADVENTURES CARTOON WORKSHOP

Konami ha decidido dar un descanso a ese héroe que todos llevamos dentro, ya que en este cartucho no salvaremos el mundo de nadie, ni rescataremos princesas, simplemente nos divertiremos haciendo nuestras propias caricaturas. Sí, este cartucho te da la posibilidad de poder crear secuencias animadas con la gran mayoría de los personajes de Tiny Toon. Para esto cuentas con una gran cantidad de opciones como las de movimientos de frame by frame, musicalización, diálogos y fondos donde quieras que se desarrolle la acción. Tú podrás ser el director de una muy divertida caricatura, la cual podrás grabar en un video. Sin duda este cartucho es una aportación muy importante de Konami para todos los que tienen NES y sobre todo muy creativa.



TINY TOON ADVENTURES BUSTER BUSTS LOOSE

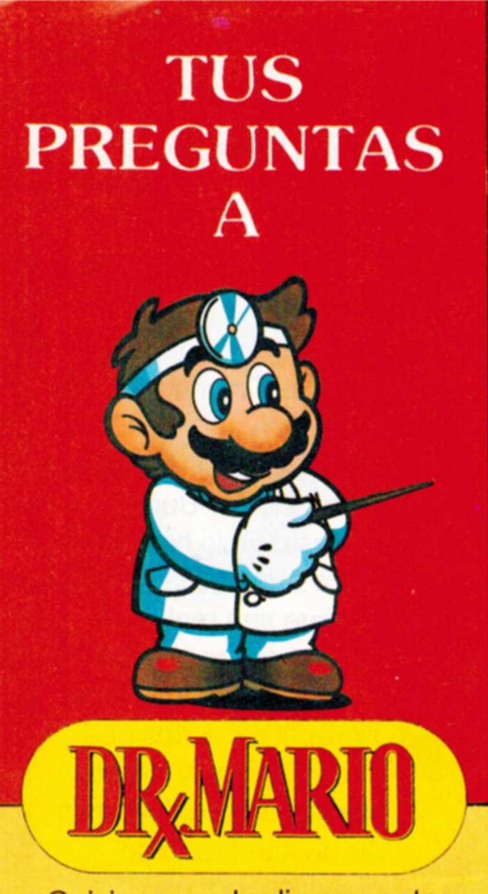
¿Qué hay de un viaje por toda Ciudad Acme? Eso es muy interesante, y más si se trata de la búsqueda del tesoro de



Para poder elegir cualquier escena de bonus, pon el siguiente password:
Elmyra, Shirley y C. Calamidad.

Y si esto te parece poco, aún falta más ¿qué opinas de Tiny Toon Adventures II para NES? Este es un título sobre el que todavía se encuentra trabajando Konami, pero del que muy pronto hablaremos; así que continuaremos divirtiéndonos con Tiny Toon Adventures para NES y SNES.

TUS PREGUNTAS A



Quisiera que le dieran contestación a algunas preguntas que hasta ahora no han salido publicadas.

1.-¿Para cuándo va a salir Super Battletoads?

2.-Para ustedes ¿cuál es el cartucho más aburrido y el más divertido de NES y SNES?

3.-¿Por qué México no hace cartuchos para Nintendo?

Luis Antonio Flores

GUADALAJARA, JAL.

Respecto a tu primera pregunta la contestaremos con certeza en el próximo número conforme a la respuesta que Tradewest nos dé oficialmente.

Responder a tu segunda pregunta es muy difícil porque depende del humor que estemos, pero tu pregunta nos dio la pauta para hacer un "Control de los Profesionales".

La tercera pregunta también nos la han hecho otros lectores como Carlo Jáuregui de Chihuahua y Juan Carlos V. del Estado de México y aunque todavía no hay nada concreto, se está viendo la posibilidad de crear un juego hecho en México y para México. Ya hay cartuchos como "Where in time is Carmen San Diego" para SNES de Hi Tech, en el cual puedes jugar en español ya que este mercado ha crecido mucho, prueba de ello es que antes los empaques de los cartuchos decían "para su venta sólo en U.S.A. y Canadá" y ahora dice "para su venta sólo en U.S.A., Canadá y México".



◆

Quisiera comentarles sobre el tema "La Burla en los videojuegos". A mí me pueden ganar y no hay problema, pero lo que choca es que se burlen, en cambio hay chavos que cuando ganan no se burlan y hasta dan consejos y te dicen en qué estuviste mal. A esos chavos los admiro por su sencillez y los buenos jugadores que son. Gracias por tocar ese tema.

Alejandro Romo Zavala.

XALAPA, VER.

◆

Quiero saber por qué o para qué en todas sus portadas ponen 2 rombos uno en el título detrás de la palabra Club y otro más en alguna otra parte de la portada.

Fabian Rafael Castellanos A

GUADALAJARA, JAL.

Nosotros diseñamos específicamente las portadas de nuestra revista y se nos hizo un detalle original incluir dentro del diseño un rombo que es el símbolo propio de la revista. A veces es muy obvia su presencia y a veces está medio escondido pero ahora que tú lo notaste, seguramente nuestros lectores lo buscarán.

◆

Un saludo a todos los videojugadores y a los que apenas van a serlo. Quisiera que editaran la historia de cada uno de los personajes de Street Fighter II.

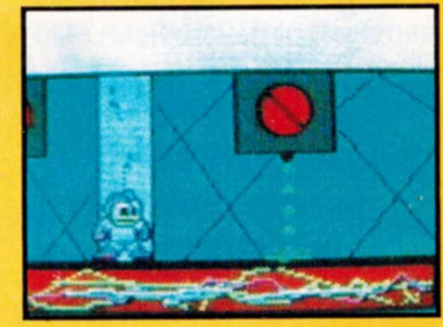
Jorge Armando Collins Gomez.

LA PAZ, B.C.S.

Ya son tantas las cartas pidiendo diferentes cosas de Street Fighter que Club Nintendo está preparando una sorpresa para todos nuestros lectores aficionados a Street Fighter II. Estén pendientes, porque pronto informaremos más sobre esta sorpresa.

◆

En un número anterior dijeron que Mega Man 5 se está realizando con los mejores modelos de robots enemigos que habían mandado jugadores en todo el mundo a Capcom Japón. Yo tengo 16 robots que diseñé y que me gustaría enviar a Capcom. ¿Me podrían dar la dirección?



Germán Bonilla R

MEXICO, D.F.

Mega Man 5 ya está listo como te habrás dado cuenta. De todas formas si deseas escribir a Capcom la dirección es:
CAPCOM U.S.A., Inc.
3303 Scott Blvd.
Santa Clara, CA 95054

◆

Quisiera saber cómo le hacen ustedes para sacar las claves de los juegos como "arriba, abajo, izquierda, etcétera".

Juan Carlos García Vera
COACALCO, EDO. DE MEX.

Realmente creemos que sacar este tipo de claves es prácticamente imposible por la gran variedad de combinaciones que existen. Nosotros hemos "descubierto" por suerte una o dos veces claves como éstas, pero realmente son los fabricantes de cartuchos quienes hablan con los editores para que publiquen las claves cuando ellos consideran bueno hacerlo.

◆

Les escribo para decirles que tengan cuidado puesto que vi en una revista de Estados Unidos un análisis de Super Mario Land 2 y en él utilizaron un dibujo que ustedes publicaron en la sección de Mariados en los primeros números.
También quisiera saber si es cierto que Capcom autorizó la filmación de una película basada en los personajes de Street Fighter II.

Guillermo Estrada Sánchez
MONTERREY, N.L.

Te felicitamos por ser tan observador. Efectivamente, en forma inexplicable, tomaron un dibujo de Mariados de nuestros números 1 y 2 y que nosotros corregimos porque estaba medio feo. A nosotros nos dio gusto verlo porque significa que ya se está viendo Club Nintendo fuera de nuestro país.
Respecto a la película no hay nada oficial. Lo que probablemente viste fueron unas escenas del comercial de televisión que Capcom utilizó en Japón para promover su cartucho. Nosotros hablamos con Capcom y nos informaron a fines de 1992 que no había ninguna autorización para realizar la película.

◆

Por favor, díganme exactamente hasta qué número va a llegar la revista Club Nintendo. No me digan "Creo que hasta..." Yo quiero que me digan exactamente.

Aril Estrada Guzman
TEXCOCO, EDO. DE MEX.

Afortunadamente hasta el momento no tenemos pensado jubilarnos. No podemos decirte hasta qué número vamos a llegar. Sería más fácil que tú y todos los demás lectores nos dijeran hasta qué número van a comprar la revista. Mientras tanto todos los que hacemos la revista seguiremos echándole todas las ganas en cada nuevo número.

◆

En el cartucho de Mario Paint ¿nada más se puede salvar o guardar un dibujo?

Antonio Casillas Gutierrez
MEXICO, D.F.

Efectivamente puedes guardar sólo un dibujo, su animación y su música. Por eso cuando pongas "Save" debes estar seguro de que quieras guardar esas 3 cosas, ya que si ya tienes guardado algo y entras al programa para "corregir" la animación, pero habías borrado la música, cuando lo guardes ya no tendrás la música.



◆

Me gustaría que me informaran a dónde debo comunicarme en caso de que no me llegara un ejemplar de su revista, puesto que estoy suscrito.

Manuel Cisneros C.
MEXICO, D.F.

Las suscripciones no están manejadas directamente por quienes hacemos la producción de la revista sino por unos especialistas en distribución. Si llegaras a tener algún problema escribe a:
SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
Lucio Blanco N. 435
Azcapotzalco 02400
México, D.F.
A esta dirección no mandes cartas con secretos, tips, preguntas o sugerencias.

◆

Yo compré la revista #1 y me pareció muy "chafita" y no volví a comprarla hasta el número 8 y vaya que si hay diferencia. los felicito porque se han mejorado mucho. He terminado varios juegos pero no les mando fotos para contestar a tiempo los retos 025 y 026.

Coalición Benumea-Medrano-Pedroza.
LEON, GTO.

¡Lo sentimos mucho! Como te habrás dado cuenta no apareciste en los récords del número anterior porque tu carta no nos llegó a tiempo. Como ya lo hemos comentado antes para poder publicar un nombre en los retos o récords, necesitamos tener las cartas al menos un mes antes de cuando sale la revista. Estos 2 retos son los más respondidos, así es que pedimos disculpas a tu coalición y a todos los lectores cuyos nombres no aparecieron en los Retos de nuestra revista anterior.

CURSO **Nintensivo**

BATMAN RETURNS

Batallas difíciles libró contra el Joker, pero ahora Ciudad Gótica tiene 2 nuevos enemigos: Gatúbela y el Pingüino; es por esto que Batman Regresa a tu NES.

Pero ahora Batman tiene diferentes formas de ataque y movimientos que deberás conocer y dominar si quieres tener una buena oportunidad para vencer al Pingüino y a su pandilla Red Triangle Circus Gang.

MOVIMIENTOS

Control Pad: Podrás mover a Batman en 8 diferentes direcciones.

Botón B: Con este botón puedes hacer 4 diferentes cosas:



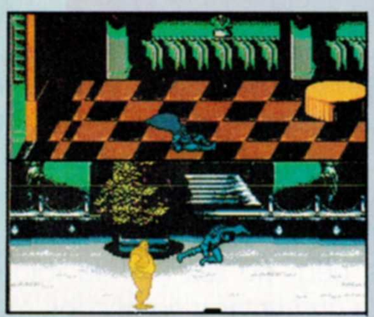
1.-Al presionarlo sin mover el control pad atacarás a tus enemigos con golpes, dando 3 diferentes tipos de ataques que son controlados por la computadora: golpe standard, golpe medio y remate.

2.-Al hacer el control hacia abajo y presionar B al mismo tiempo, Batman pondrá defensa, pero cabe mencionar que tiene muy poca efectividad.

3.-Si mueves el control hacia arriba y presionas B usarás una de las 2 armas con que cuentas: el Batarang y el Batwire, los cuales podrás escoger de tu inventario con el botón Select.

4.-Cuando vas en las escenas donde usas Batimóvil, con el botón B disparas la ametralladora, no necesitas presionarlo muchas veces, sólo déjalo presionado.➤

Botón A: Con este botón podrás realizar 2 diferentes ataques:



1.-Al presionarlo sin mover el control podrás dar un salto y dirigir a Batman con el control hacia el lugar donde quieres que caiga. Si aprietas el Botón A cuando Batman está saltando, éste podrá dar una patada a la cara del enemigo.



➤ 2.-Si mueves el control hacia abajo y al mismo tiempo presionas A, Batman "barrerá" a los enemigos que se encuentren frente a él, dejándolos aturdidos y listos para otro ataque.

Golpe Especial: Al presionar los botones A y B al mismo tiempo, Batman dará un golpe con su capa, el cual le restará mucha energía al enemigo que sea golpeado, pero el hacer este golpe le restará una unidad de energía a Batman; podrá seguir haciendo este golpe hasta que sea eliminado o él elimine a los enemigos.➤

EL ENEMIGO Y FORMAS PARA DERROTARLO

Batman encontrará en su camino a diferentes miembros de Red Triangle Circus Gang; a cada uno lo puedes derrotar de diversas formas, aquí te vamos a mencionar a todos y las distintas formas que hay para vencerlos:

➤ **Payasos**.- Estos son el mayor número de enemigos que enfrentarás; de estos enemigos hay 4 diferentes:

Payasos Cafés = (PC)
Payasos Azules = (PA)
Payasos con Pistola = (PP)
Payasos Morados = (PM)
Payasos Rosas = (PR)

Esencialmente los 4 tipos de payasos se vencen de la misma forma.

Con los que debes tener cuidado son los rosas y los morados, ya que cuando se alejan, regresarán corriendo hacia ti y tratarán de patearte; para evitarlo sólo muévete un poco hacia arriba o abajo: Con los que tienen pistola sólo espera a que disparen 3 veces y después atácalos.









➤ **Hombres en Zancos**.- No dejes que te espanten por su gran tamaño, los hombres en zancos son más fáciles de derrotar de lo que parece; de estos enemigos hay 2 tipos diferentes:

Hombres en Zancos Cafés = (HZC)

Hombres en Zancos Rosas = (HZR)

Con los cafés no hay mucho problema ya que puedes intentar un ataque directo sin mucho peligro a un contraataque; a los rosas es mejor atacarlos primero con una patada, pues son más agresivos que los cafés; después de la patada puedes golpearlos.





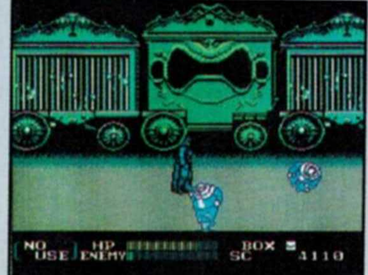
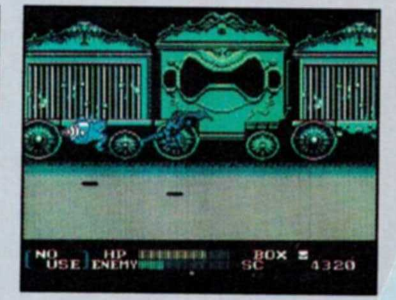
Payasos Gordos.- Estos payasos son más fuertes que los payasos normales, sin embargo, su forma de ataque es parecida a la de los payasos normales; de estos payasos hay 2 tipos: ➤

Payasos Gordos Cafés = (PGC)

Payasos Gordos Azules = (PGA)

Al igual que los payasos normales puedes acercarte a ellos y atacarlos con puño, pero cuídate cuando empiecen a correr, ya que te atacarán. A los azules también los puedes atacar con golpes o con patadas, sólo que éstos te pueden atacar corriendo o rodando; esto lo hacen más constantemente que los cafés.



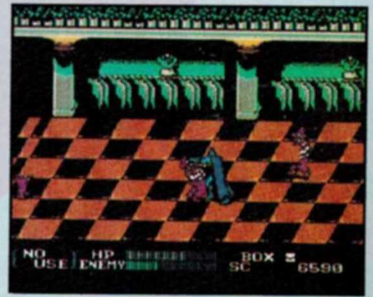


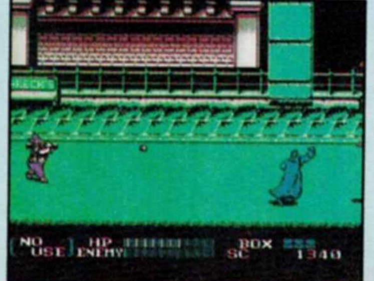
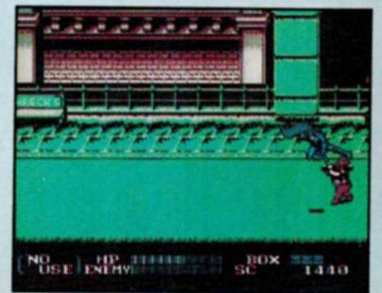
➤ **LIMPIA JAULAS**.- Esta clase de enemigos suelen ser muy "mañosos" por sus formas de atacar; de éstos hay 2 formas en las que te pueden atacar:

Limpia Jaulas Armados.- (LA)

Limpia Jaulas Desarmados.- (LD)

Los limpia jaulas desarmados los puedes atacar igual que a los payasos gordos azules, aunque éstos no son tan agresivos. A los armados los debes esperar en la orilla a que disparen 3 veces y luego aprovechar para atacarlos; el problema es que ellos atacan en "parejas" y cuando disparan sobre una misma línea es muy difícil atacar a uno sin recibir daño. Lo mejor en estos casos es patearlos.



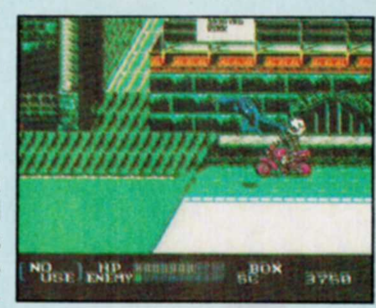






➤ Motociclistas.- Los motociclistas están disfrazados de esqueletos, eso es lo que los hace verse tan raro; de estos enemigos hay 2 clases, aunque en realidad no hay diferencia entre los 2 tipos:

Motociclistas Blancos (MB) Motociclistas Rojos (MR)

Para derrotarlos tienes que bajarlos de la moto; cuando se acerquen alíneate con ellos y dales una patada en la cara. Debes checar a qué velocidad salen, ya que si lo hacen muy rápido sólo tendrás una oportunidad de darles, y si salen lentamente tendrás oportunidad de golpearlos. ➤



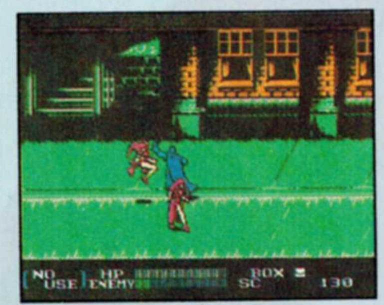
Lanzacuchillos.- No te fíes porque son mujeres; estos enemigos son de los que restan más energía; de ellas hay 2 tipos diferentes: ➤

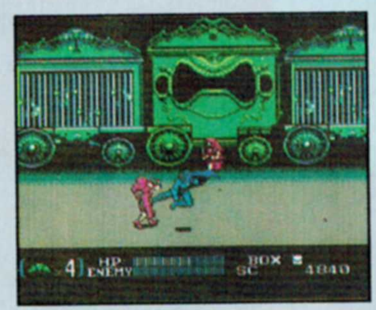
Lanzacuchillos Rosas (LR)

Lanzacuchillos Azules (LA)



La técnica más recomendada para eliminarlos es la siguiente: con las rosas te puedes alinear y comenzar a golpearlas, o también puedes darles una patada y luego un golpe, pero debes estar muy alejado de ellas al darles la patada para que no te arrojen cuchillos. Con las azules es un poco más difícil aplicar esta técnica; lo más recomendable en este caso es darles un golpe especial.







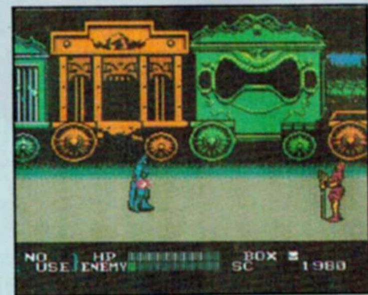


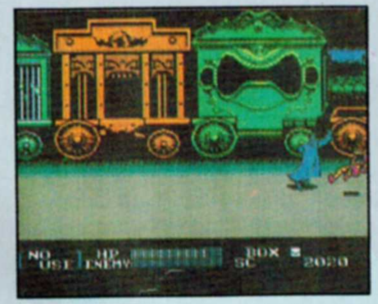
➤ Diablos.- Estos enemigos literalmente le hacen honor a su disfraz, ya que pueden hacer que Batman vea su suerte, hay 2 clases de diablos:

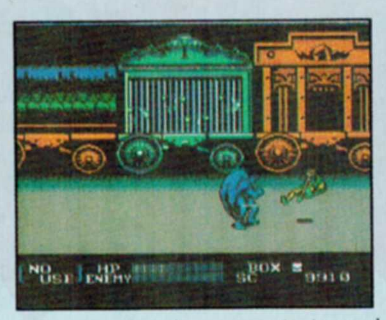
Diablos Rojos (DR)

Diablos Verdes (DV)

Como los lanzacuchillos, con los diablos rojos puedes intentar alinearte con ellos para golpearlos, pero ten cuidado cuando se vayan corriendo a cualquier orilla de la pantalla ya que te escupirán fuego; con los verdes sí te recomendamos hacer ataque especial, de lo contrario perderás mucha energía al intentar golpearlos o patearlos.





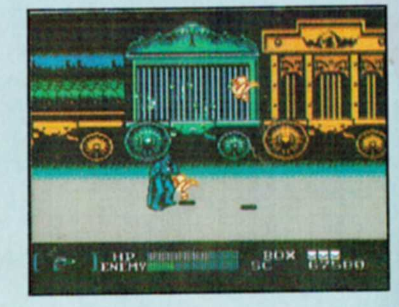




➤ Bailarinas.- Si no tienes cuidado estos enemigos pueden conectarte varios golpes seguidos, de ellos hay 2 clases: Bailarinas Cafés (BC) Bailarinas Verdes (BC)

La técnica para vencerlas no es difícil, sólo mantente golpeando en un lugar y ellas se irán a golpear solas por sus deseos de vencerte y aunque salten las volverás a golpear; la única diferencia entre las de color café y las verdes es que estas últimas tienen más energía.





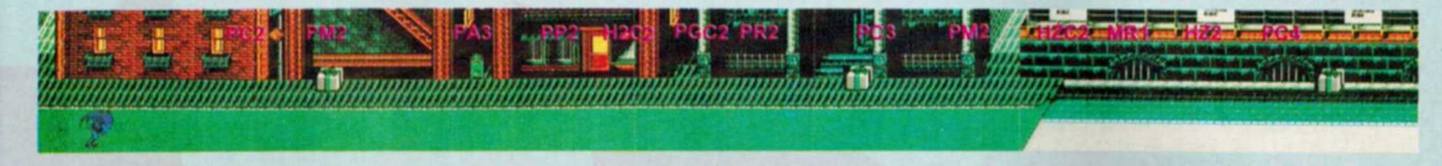




➤ A lo largo de tu camino encontrarás ciertos objetos que al golpearlos te darán cosas como energía o items; debes fijarte muy bien para romper estos objetos.

En los mapas te indicaremos los enemigos y la cantidad de ellos que te saldrán con las claves para cada enemigo; por ejemplo, para indicar que te salen 3 diablos verdes en un lugar, te lo indicaremos asi: DV3
Es decir, primero la clave del enemigo, y después el número de ellos.

ESCENA 1-1



ESCENA 1-2

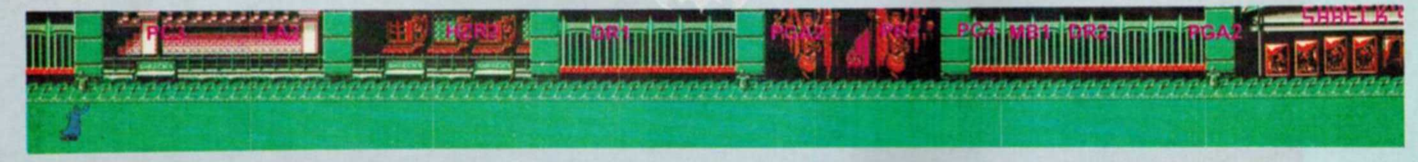
En la escena 1-2 se encuentra el jefe; para vencerlo primero alíneate con él para que te arroje el barril, entonces rápidamente ve a la esquina que indica la foto (puedes aprovechar para lanzarle Batarangs) y cuando se acerque a ti, bájate y después bárrete para hacer que el enemigo comience a girar y tú puedas escapar. Cuando se detenga a descansar golpéalo, ya sea con un golpe normal o un golpe doble. Repite la jugada (obviamente del otro lado) hasta que lo elimines.



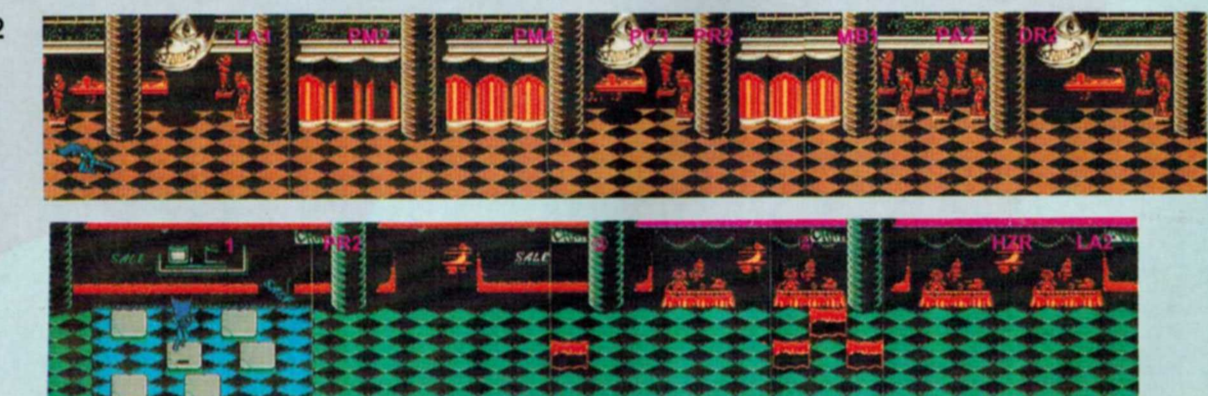


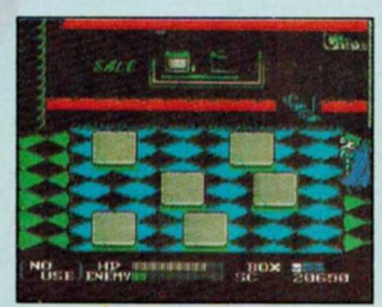


ESCENA 2-1



ESCENA 2-2





➤1.-Aquí te van a salir 2 payasos armados, te recomendamos golpear primero al de la izquierda; si te pones como indica la foto (viendo hacia la derecha) podrás eliminar a ese payaso sin problema.

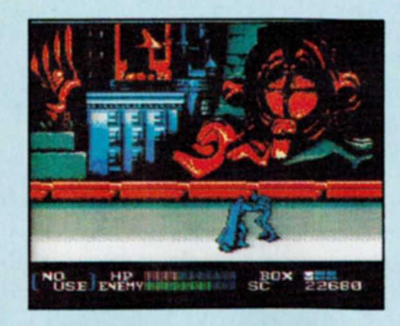
2.-Ten cuidado cuando salgan los helicópteros aquí, ya que arrojan bombas que perforan el piso. Para destruirlos dales con el Batwire (guíate por la sombra del helicóptero); si caes por los hoyos llegarás a la mitad del primer piso. ➤





ESCENA 2-3

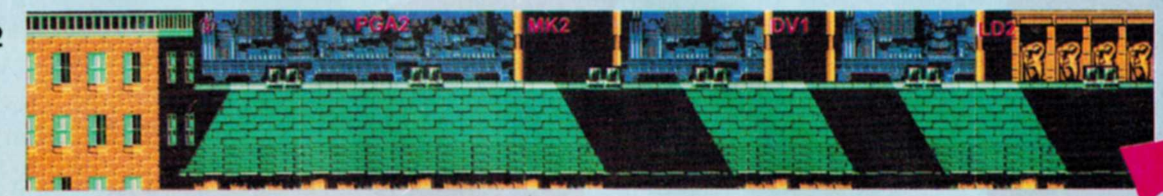
Aquí Batman tendrá que enfrentarse a Gatúbela; al principio sólo bájate o súbete para que ella se alinee contigo y la puedas golpear. Cuando le quede la mitad de energía te atacará con su látigo; para alcanzar a alinearte con ella bárrete para seguir golpeándola (también puedes utilizar tus Batarangs).

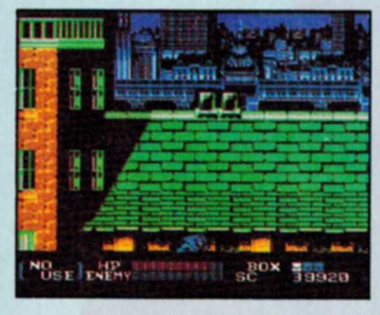






ESCENA 3-2







➤ 5.-En esta escena Batman se resbalará hacia abajo haciendo más difícil la maniobrabilidad; si Batman llega a caer perderá aproximadamente 5 unidades de energía.

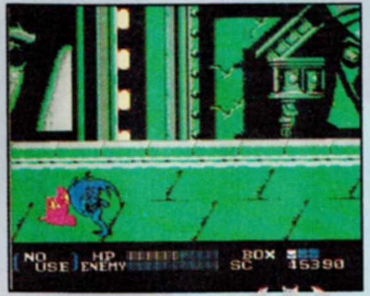
ESCENA 3-3

Aquí deberás enfrentar a 2 jefes, el primero te atacará con una espada pero no te espantes por su velocidad, lo básico para vencerlo es esperar a que él esté a tu mismo nivel para golpearlo (como con Gatúbela). ➤





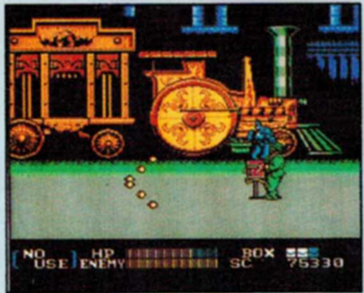


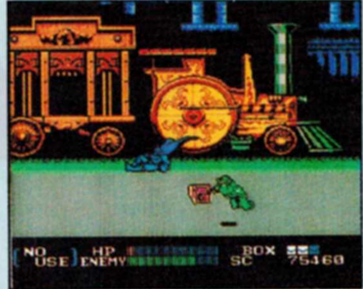


➤ El segundo jefe de esta escena es igual que el primero que enfrentaste. Comienza a golpearlo igual y cuando le quede la mitad de energía ya no se acercará a ti, todo lo contrario, se alejará y cargará contra ti; cuando esté haciendo esto sólo bájate un poco para esquivarlo y cuando se detenga aprovecha para darle un golpe especial. Repite esto hasta que lo derrotes.

ESCENA 4-3

Aquí tendrás que enfrentarte al organillero, que es el jefe del Circo; para empezar te recomendamos usar en él tus Batarangs. Cuando puedas golpearlo usa el ataque especial para restarle más energía y cuando oigas un raro sonido es que él te va a disparar, así que trata de pararte arriba; cuando veas que se te va a arrojar bárrete para así esquivarlo.







ESCENA 3-1



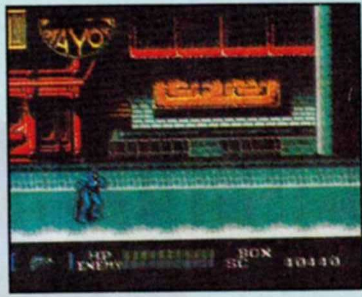
3.-Para entrar a este cuarto usa el Batwire y adentro tendrás que derrotar a Limpia jaulas desarmados. Si usas tu Batwire en la lámpara obtendrás un corazón que llenará la mitad de tu energía.



4.-Cuando entres a este cuarto enfrentarás a 3 diablos verdes, pero si hiciste el truco de Spot, aquí te puede salir una 4ª caja verde que si la tomas te quitará todas las que traes; te recomendamos no abrir esta lámpara.





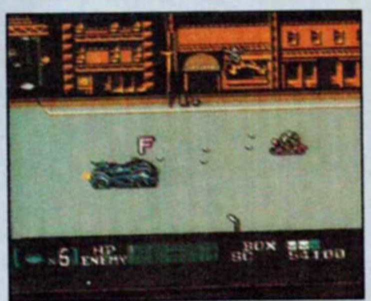


ESCENA 4-1

En esta escena Batman debe guiar su Batimóvil a través de las calles y debes tener muy buenos reflejos para poder tomar los corazones y demás objetos con los que te vas a encontrar. A los motociclistas, y coches los podrás destruir con la ametralladora del Batimóvil; a los helicópteros con los discos-misil (si uno de los pilotos de alguna moto o coche se agarra del Batimóvil, mueve rápidamente el control para evitar que disminuyan tu energía).



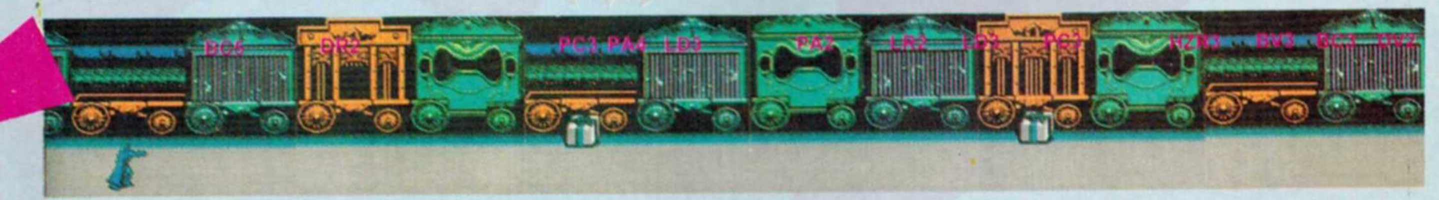




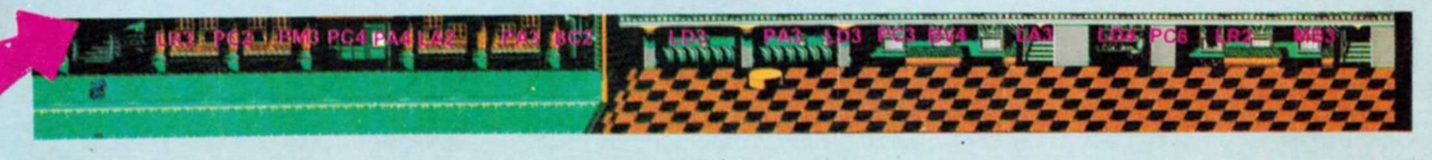


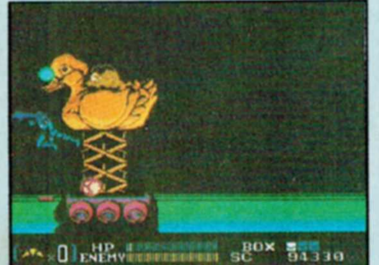
◄Cuando alcances alCirco debes perseguirlo por algún tiempo para que se detenga; evita que te den los disparos, ten también cuidado cuando les des a los globos con los misiles, ya que la explosión te alcanzará hasta donde estés.

ESCENA 4-2



ESCENA 5-1

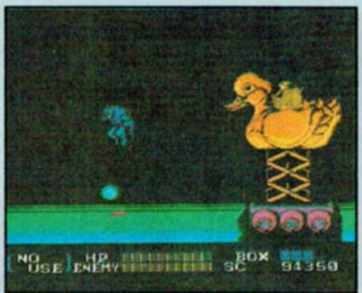


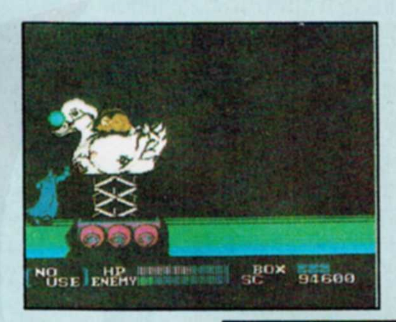


ESCENA 5-2

Aquí debes pelear contra el vehículo "pato" del Pingüino; primero destruye la base que lo eleva con Batarangs o pateándola; cuando se te arroje podrás evitar que te arrolle si te mueves todo hacia la izquierda. Para evitar el disparo dirigido puedes hacer 2 cosas; si viene muy abajo sáltalo para que choque contra el piso, y si viene muy alto primero bárrete debajo de él y después sáltalo. Si es necesario, una vez que destruyas la base podrás golpear el pato que es la única forma de bajarle energía al jefe.







ESCENA 6-1

Para poder llegar a la guarida del Pingüino debes viajar por las alcantarillas; ahí encontrarás muchos premios y ningún enemigo. Te damos el mapa para que te anticipes y puedas agarrar lo que te convenga, además te recomendamos que si vas a sacar password lo hagas en esta escena para así poder llegar con más energía a la batalla final. ➤





ESCENA 6-2

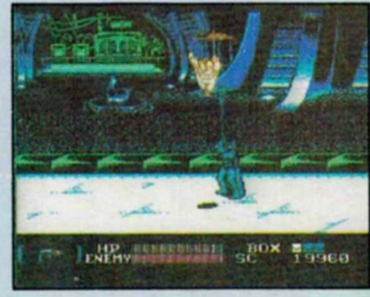


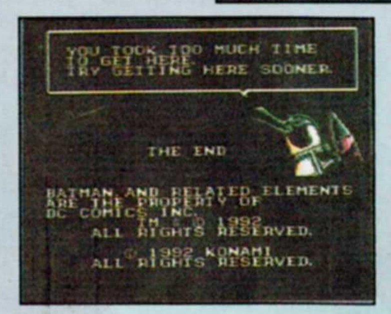
PELEA FINAL CONTRA EL PINGÜINO

El Pingüino es un enemigo muy difícil. Cuando se encuentre en tierra nunca te alinees con él, ya que te atacará con su paraguas-ametralladora; al estar cerca de él brinca y alíneate con él en el aire para así patearlo; cuando comience a volar trata de darle con el Batwire. Sigue así, no te presiones y lo podrás derrotar.









Este es el mal final.



Ver el buen final depende de tu habilidad.

➤ El juego de Batman Returns tiene 2 diferentes finales; si continúas muchas veces verás el final de la primer foto, si lo acabas continuando sólo una vez verás el verdadero final.

Aquí te damos un password para que comiences el juego con 2 Boxs, sin que hayas continuado ninguna vez:

X211 29 3392 Y1

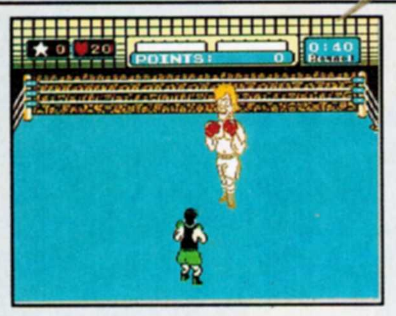
¿Segunda vuelta? ¡Para nada! para lograr este password hicimos lo que muy pocos se atreverían a hacer ¡resetear un buen juego! Esta técnica te sirve para obtener el password de la escena que quieras sin necesidad de perder (y que obviamente la máquina marque que continuaste). Por ejemplo, en la escena 6-1 pon pausa y resetea el juego, ahora al presionar Start e ir a la opción de password, el que aparece ya puesto es el de la escena en que te quedaste, apúntalo si vas a continuar otro día o presiona Start y empezarás con menos energía, pero deberás dejarte ganar.

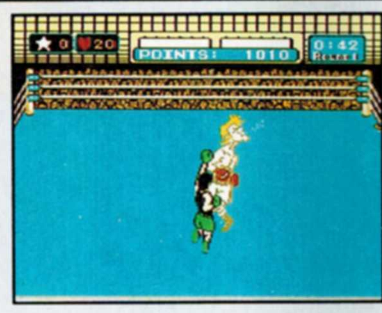
Para lograr mi password elimina al primer enemigo, toma el box e inmediatamente pon Reset en el NES, fácil ¿no?
SPOT

CURSO Nintensivo

PUNCH OUT!!

Por supuesto que uno de los deportes más rudos de todos es el box y solamente los peleadores más hábiles y fuertes pueden aspirar a la victoria.
Mac es el nombre del personaje que tú controlarás ante difíciles y aguerridos retadores que, como todos, tienen puntos débiles.
Además tendrás la ventaja de que cada contrincante "te avisará" cuando va a tirar un golpe y esto te ayudará a esquivarlos para luego tú golpearlos.
También, si le aplicas una serie de golpes para sacarle "estrellitas", se te apuntará en tu score una "estrella" y esto significará que tendrás un golpe especial (Upper Cut) que podrás aplicar oprimiendo Start. Este especial y potente golpe le restará mucha energía a tu oponente.

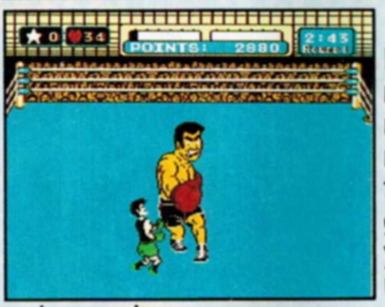




GLASS JOE

Al iniciar el primer round no tires ningún golpe y él tampoco lo hará; al llegar al segundo 40, Glass Joe se hará hacia atrás para atacarte y exactamente en el segundo 42 aplica Arriba y A para conectarlo y mandarlo a la lona.
Cuando se levante esquiva su golpe e inmediatamente oprime Arriba, A y B tres veces seguidas; ahora espera su nuevo golpe y repite la jugada hasta vencerlo.





PISTON HONDA



Este contrincante es muy grande, pero recuerda que "entre más grande, más fuerte cae". La estrategia para vencerlo es observar sus cejas y cuando éstas se muevan te lanzará un golpe, esquívalo y tírale de 4 a 6 golpes a la cara.
Repite la jugada hasta que caiga.

Si estás a punto de noquearlo porque tiene poca energía, reserva tus golpes para el siguiente round y así podrás tirarlo al iniciar.



LA REVANCHA

Si logras ganar los siguientes 4 combates, volverás a enfrentar a Piston Honda. En esta ocasión tu contrincante cambiará en buena parte su estrategia; sin embargo, te seguirá "avisando" con el movimiento de cejas para su primer ataque, pero ten cuidado porque ahora te tirará 2 "ganchos" en lugar de uno.



Para evitarlos sólo esquívalo rápidamente y dale de 4 a 6 golpes nuevamente. Cuando se haga hacia atrás, cúbrete para parar su primer golpe, pero inmediatamente dale una serie de 4 golpes.
Luego esquívalo y repite la jugada.

A continuación te presentaremos una tabla de golpes y movimientos, así como las estrategias más sencillas que podrás utilizar contra cada contrincante. Habrá que ser observador y muy hábil de reflejos para obtener el título mundial.
La práctica será fundamental.

NOTA: Mientras esquives o pongas guardia no podrás tirar ningún golpe.

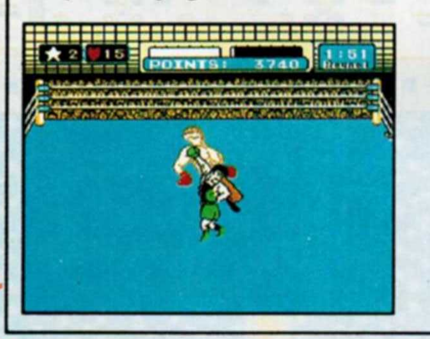
Si tienes poca energía al término del primer ó segundo round, oprime Select y tu nivel de energía subirá. Esto sólo sirve una vez por pelea.

MOVIMIENTOS Y GOLPES DE MAC	
DER	Esquiva a la derecha
IZQ	Esquiva a la izquierda
ABA	Pone guardia
ARR+A	Golpe derecho a la cara
ARR+B	Golpe izquierdo a la cara
A	Derechazo recto al estómago
B	Izquierdazo recto al estómago

VON KAISER

Este boxeador te atacará después de que su cuerpo brille o de mover ligeramente su cabeza. Luego de que te tire un golpe oprime Arriba, A y luego B, dos veces seguidas, repitiendo la jugada hasta tirarlo. Al levantarse te atacará enfurecido con Upper Cuts y tú lo esquivarás más fácilmente moviéndote a la izquierda. Repite la jugada.









DON FLAMENCO



Este simpático personaje es de los más sencillos de acabar. Al enfrentarlo tírale un golpe a la cara, esquiva el que te tirará y luego presiona A y B sin detenerte hasta que caiga. Al levantarse inmediatamente te tirará un golpe, esquívalo y repite A y B hasta volver a tirarlo. Don Flamenco ya no se levantará.





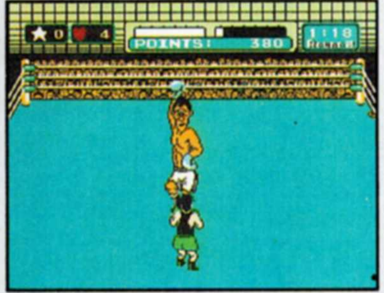




LA REVANCHA

Don Flamenco, después de la derrota que le impusiste, se fue a entrenar y llega con una nueva técnica para tratar de derrotarte. No será fácil pero de seguro tú le ganarás.





Después de esquivar su primer golpe dale 4 golpes a la cara, esquiva enseguida 3 rectos (entre cada recto dale 4 golpes a la cara) y después de un gancho que te tirará pégale 2 veces. Repite la jugada hasta acabarlo.

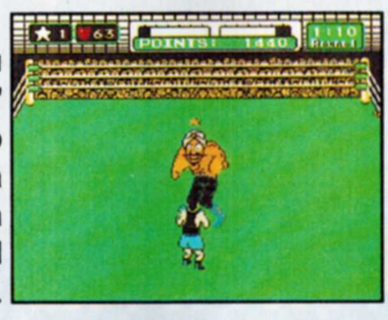


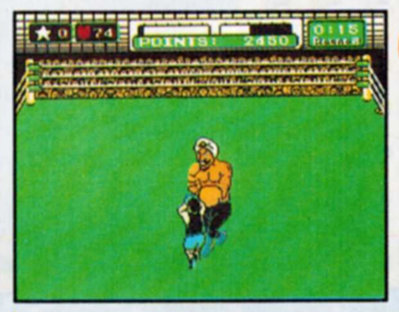
Si llegas al segundo round, no le pegues y él sí lo hará pero hasta los 2 minutos 13 segundos (según el conteo de la computadora); esquívalo nuevamente y golpéalo. Esto significa que tendrás asegurado el triunfo en este segundo round para el caso de irse a decisión.

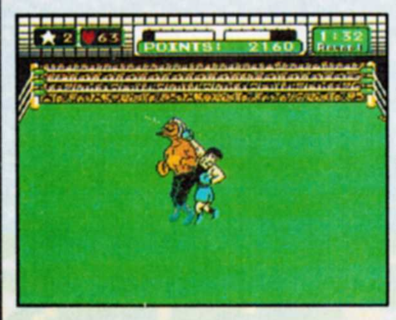


GREAT TIGER

Este boxeador hindú es el más "marrullero" de todos, pues no pelea limpio. Resulta que utiliza magia para atacarte, pero aún así no es tan difícil vencerlo.







Para evitar la magia sólo pon guardia en su primer golpe recto y enseguida dale 6 golpes a la cara (al sexto golpe él pondrá guardia pero esto lo obligará a tirar un recto para repetir la jugada).

Cuando se agache para tirar un gancho pégale con el puño del lado que él lo hizo (si se agacha a la izquierda, pégale con la izquierda como si dieras un golpe al estómago) y así le sacarás una estrella. Repítelo tres veces y luego esquívalo para conectarle un Upper Cut con Start.

Si por alguna razón utiliza la magia, pon la guardia (Abajo) y después del primer contacto quita la guardia e inmediatamente vuelve a colocarla para un nuevo contacto. Repite esto 5 veces y al final Great Tiger quedará "mareado" frente a ti, entonces dale un golpe y se irá a la lona. Con esta estrategia seguro le ganarás.





Cuando brille la gema de su turbante, tirará un golpe.





KING HIPPO



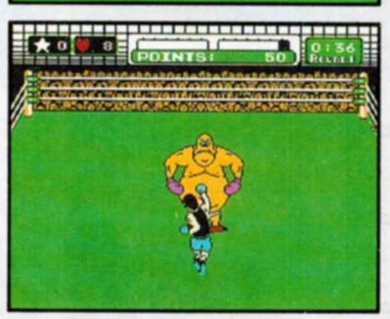
Este chistoso boxeador no debe asustarte, pues con la técnica que te diremos sólo bastará una caída para ganarle.



Lo primero es que evites sus golpes poco después de que su cuerpo "tiembla"; cuando veas que además de temblar abre la boca, en ese instante pégale a la cara para que se quede "atontado" y puedas darle 4 golpes al estómago; luego espera su nuevo ataque, elúdelo y repite la jugada. cuando lo tires por falta de energía, él ya no se levantará y habrás ganado por KOT.











BALD BULL



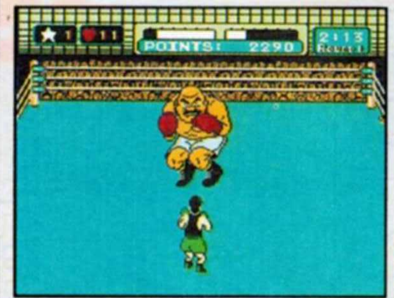
Este boxeador de aspecto impresionante y brillante calva, es muy agresivo y tiene potentes golpes. Para vencerlo observa cuando mueve sus guantes, porque significará que va a tirar un golpe; esquívalo y dale 2 golpes, entonces se agachará para dar un gancho y después de esquivarlo le darás ahora 3 golpes. Sin embargo, tiene otro golpe parecido al gancho (una especie de Upper Cut), después del cual le podrás dar hasta 7 golpes.



Finalmente, cuando está muy enojado, Bald Bull se hace hacia atrás y se deja venir brincando para darte un golpazo ¡no te cubras! porque de todas formas te tirará, mejor esquívalo o, si eres exacto, dale un golpe al estómago en el momento que llegue a ti y con eso será suficiente para enviarlo a la lona.

LA REVANCHA

Utiliza la misma técnica que en tu primer enfrentamiento con Bald Bull, sólo que cuando se haga hacia atrás para lanzarse sobre ti haz lo siguiente: Esquívalo en su primer embate y la segunda vez no se irá hasta las cuerdas, sino que se irá al centro del ring para volver a atacarte y ahora sí será el momento de esperarlo y con un solo golpe mandarlo a la lona.



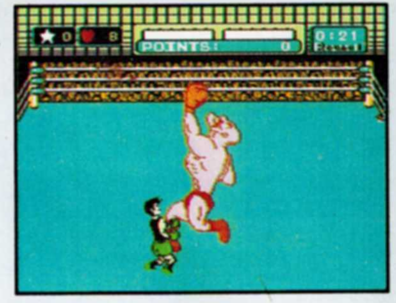


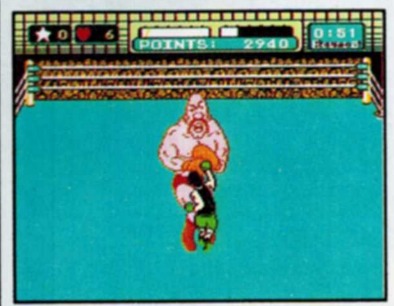


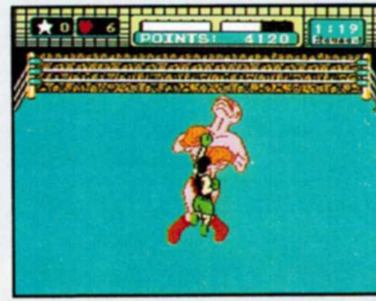
SODA POPINSKI

Si no tienes cuidado al esquivarlo, puede darte un gran susto, pero si eres cuidadoso no será de peligro para ti.









Cada vez que te tire un golpe (de cualquier tipo) esquívalo y dale 6 golpes en la cara. Con eso será suficiente para tirarlo varias veces en el transcurso de la pelea y así derrotarlo.





MR. SANDMAN



Además de tener un físico imponente, es muy rápido y tira fuertes golpes; sin embargo existe una técnica muy sencilla para vencerlo:

Después de mover rápidamente sus puños, Mr. Sandman te tirará un golpe, esquívalo y dale un golpe a la cara, 3 en el estómago y espera su próximo puñetazo para repetir la jugada. Hay ocasiones que se queda quieto para luego tirar su golpe especial; esquívalo y repite la jugada. De esta forma podrás ganarle e ir por el siguiente contrincante y penúltima pelea.









MR. DREAM O MIKE TYSON

Ahora sí, por fin enfrentarás al campeón mundial y tus posibilidades de triunfo son las mismas que él tiene.

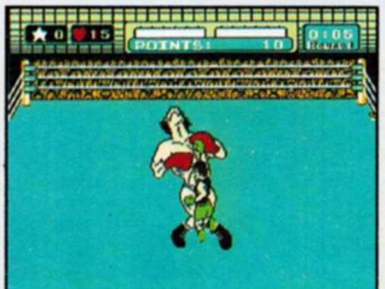
La serie de peleas sostenidas anteriormente te dan la experiencia necesaria para que Mac le dé "batalla" a este fornido y violento boxeador.

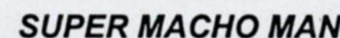
Lo básico para enfrentarlo (al igual que en cada pelea) será el manejo de tu control para esquivar sus golpes.





En el primer y tercer round la técnica será la misma: cuando brille tirará inmediatamente después un golpe, esquívalo y dale 2 golpes en la cara muy rápidos; luego repite la jugada.



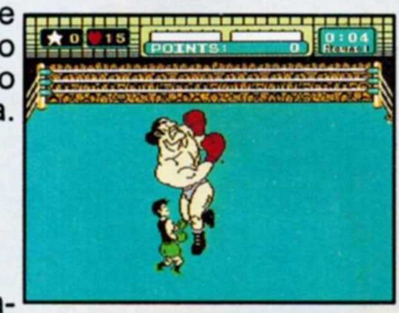


SUPER MACHO MAN



Este boxeador tiene un golpe especial que lo hace sumamente peligroso si no eres exacto al esquivar, pero tampoco es la gran cosa.

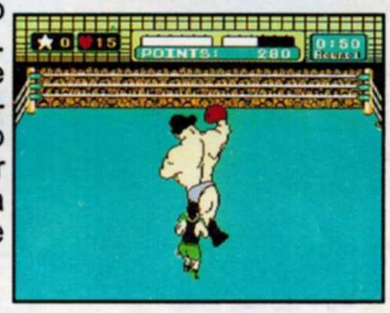
Para enfrentarlo deberás observar que tiene dos tipos de gancho: uno lo saca desde abajo y cuando lo utilice, esquívalo y dale 6 golpes a la cara.

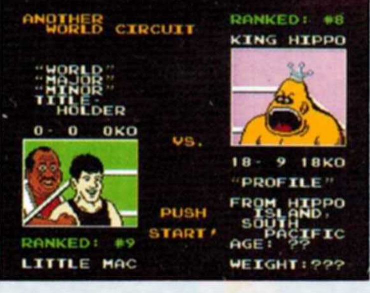




El otro gancho lo prepara desde un lado; cuando use éste, esquívalo y conéctale sólo 4 golpes a la cara.

Después de tirarlo se levantará y quedará quieto por unos segundos, esto significará que viene un golpe especial. Lo lanzará girando y tú deberás esquivarlo. Sin embargo, si lo tiras, lanzará su golpe especial de 3 hasta 21 giros. (es importante que sepas que no tiene un número determinado para dejar de dar giros, por lo que deberás estar muy atento). Si llega a tocarte te enviará a la lona aunque tengas buena cantidad de energía.
Al regresar a golpes normales sólo repite la técnica inicial y lo vencerás para llegar a la final.





News
APRIL 1.1987

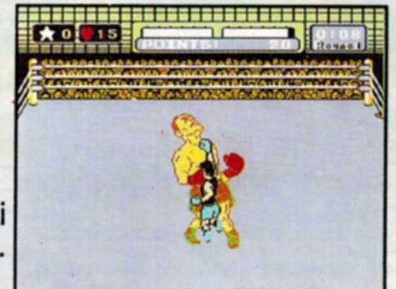
New Champ!
THE W.V.B.A. WORLD CIRCUIT
LAST NIGHT, WE FOUND A SMALL BUT GREAT CHAMP HIS NAME IS "LITTLE MAC"
PUSH START FOR THE DREAM FIGHT

?? WHERE ??
I LOST MY BELT! MACHO

"DADDY,COME BACK HOME!"
I FOUND A KEY: 245 251 7938



Con este password podrás jugar otro circuito mundial: 1357924680 y Select y oprime A y B al mismo tiempo y con éste podrás ver quienes lo hicieron: 1061130120 Select A y B.



Al iniciar el segundo round deberás variar tu estrategia: esquiva 10 rectos seguidos que te lanzará y luego repite los movimientos de los otros rounds y así lo vencerás.

Recuerda que la práctica hará de ti todo un campeón.



En Club Nintendo nuestros agentes secretos terminan casi todas las peleas previas a Mr. Dream en el primer round sin recibir ni un solo golpe, y a Mr. Dream lo derrotan en el 2° round sin recibir tampoco golpe alguno.
Seguramente tú también podrás.



MAS DIVERTIDO QUE RODAR

¿Qué puede ser más divertido que rodar a Homero por la nieve? En realidad muchas cosas... pero lo más cercano son estos videojuegos de los Simpsons.™

Hay una avalancha de hits de los Simpsons™ en cada sistema de videojuegos ¡Más acción!, entretenimiento y diversión con Bart, Homero y Krusty.

Aunque te dé pena, deja que todos sepan que tú quieres los videojuegos de los Simpsons™... de otra forma sólo te regalarán calcetines y ropa interior.



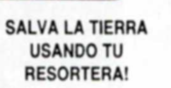
¡BART VS. LOS MUTANTES ESPACIALES PARA NINTENDO!™

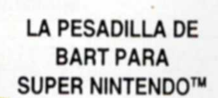


PRESENTANDO A TODA LA PANDILLA SIMPSON™



SALVA LA TIERRA USANDO TU RESORTERA!





LA PESADILLA DE BART PARA SUPER NINTENDO™



¡GRANDES BOLAS DE FUEGO!



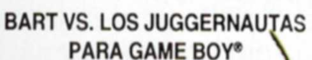


BARTMAN AL RESCATE



BART Y LOS "TRAP MASTERS" CONTRA EL IMPERIO DE LOS ROEDORES

KRUSTY'S FUN HOUSE PARA NINTENDO™, SUPER NINTENDO™ Y GAME BOY®



BART VS. LOS JUGGERNAUTAS PARA GAME BOY®

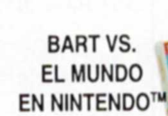


EN ESTE JUEGO ENTRARAS A LA ERA ATOMICA

EL ESCAPE DE CAMP DEADLY PARA GAME BOY®



UNETE A BART EN CAMP DEADLY



BART VS. EL MUNDO EN NINTENDO™

BARTMAN ENFRENTA AL RADIOACTIVE MEN EN TU NES™



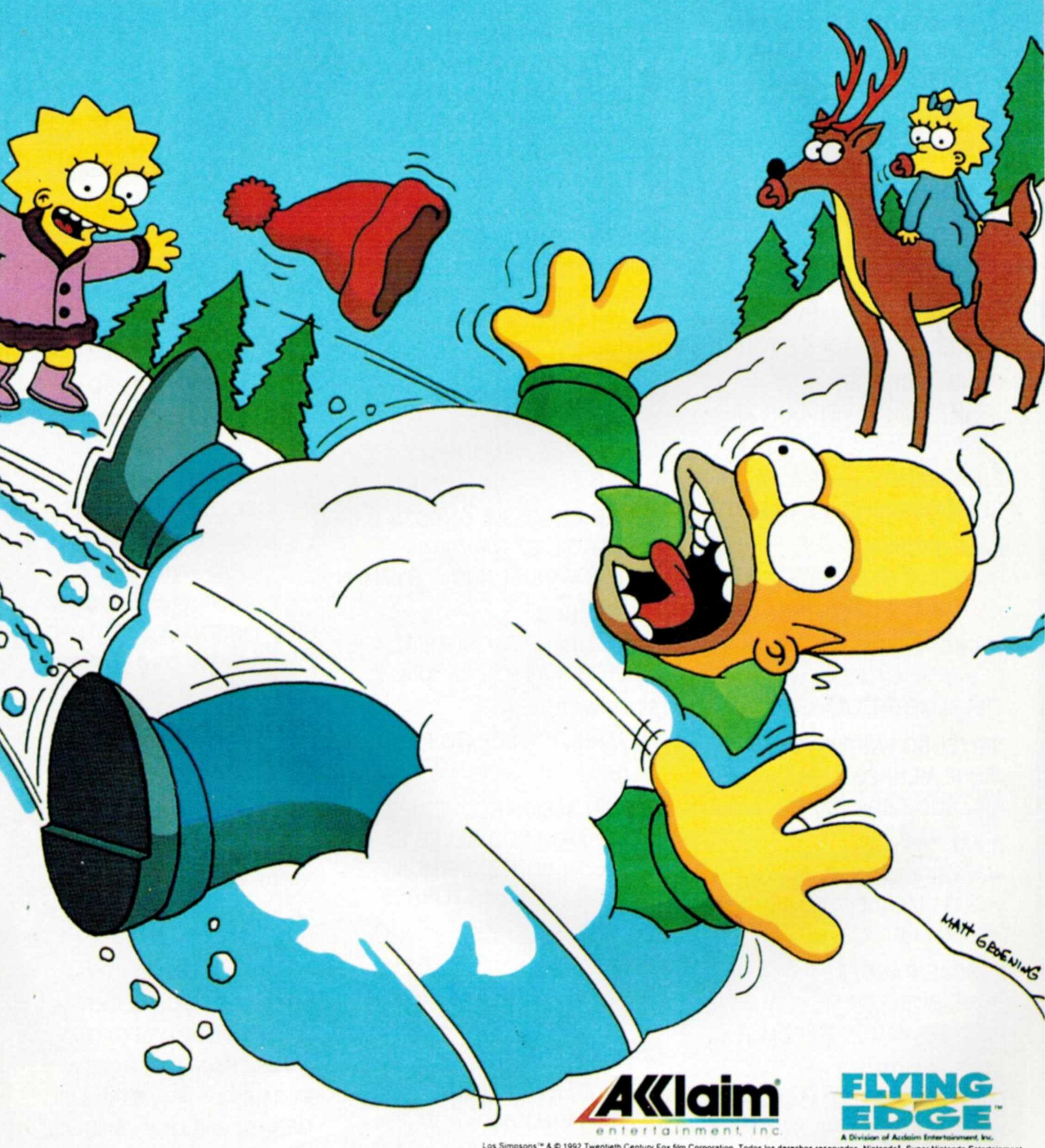


BRRR... ES EL HOMBRE DE NIEVE DE KRUSTY



EN UNA PELEA PUÑO CONTRA GARRA EN LA GUARIDA DEL DR. CRAB

A HOMERO POR LA NIEVE





SALON DE LA FAMA
RODRIGO DIEZ GARGARI
TMNT IV..................................25'30"

BUGS BUNNY B. B.
FRANCISCO MENDOZA

CONTRA
VINICIO E. MORENO CAMPOS
LUZ MARIA GAMA

DOUBLE DRAGON II
FRANCISCO AMIN RIVELES A.
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES

DOUBLE DRAGON III
JORGE LUIS ALVOR GARCIA
CESAR O. GARCIA CORTES

DUCK TALES
GERMAN A. CORTES GARCIA

FINAL FIGHT
MIGUEL A. GARCIA CASTRO
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUZMAN

JACKIE CHAN'S
CESAR O. GARCIA CORTES
FRANCISCO J. GOMEZ TORRES

NINTENDO WORLD CUP
JESUS MENDOZA
RICARDO RESENDIZ D.

RIVAL TURF
WALTHER NOE URBINA G.
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUSMAN
RODRIGO DIEZ GARGARI

RESCUE RANGERS
JAIME ROBLEDO OCHOA
HECTOR AMMON GARCIA P.

STREET FIGHTER II
LUIS HUMBERTO GARCIA P.
WALTHER NOE URBINA G.
EMMANUELLE YORK NIETO A.
JORGE L. GOMEZ XELHUANTZI
JOSE M. CASTRO ESQUIVEL.

SUPER MARIO WORLD
LUIS HUMBERTO GARCIA P.
FELIPE A. FERNANDEZ G.
CESAR Y JOSE VALDEZ C.
JOSE LUIS DE LEON PEÑA
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUZMAN (96 ESCENAS)
HECTOR AMMON GARCIA P.
HUGO Y ALAN SANCHEZ RODRIGUEZ (96 ESCENAS)
LUIS MIGUEL MORENO V.

SUPER MARIO BROS I
CESAR ALONSO FUENTES M.
LUZ MARIA GAMA
ERIK EGREN CAMPOS G.
OSCAR J. CARDENAS VELASCO

SUPER GHOULS & GHOSTS
RODRIGO DIEZ GARGARI
VICTOR MANUEL NUÑEZ GUZMAN

SNOW BROS
MIGUEL CARRERA ROMERO
HECTOR ADMMON GARCIA P.

STAR WARS
EDUARDO Y RODRIGO PEREZ C.

TMNT IV
DEMIAN ALEXIS RODRIGUEZ
PABLO ARMANDO REYES R.
TOMAS MARQUEZ CARMONA
HECTOR Y CARLOS TORRES T.
YUONNE GEORGINA TOVAR S.

TINY TOON
JORGE L. HERNANDEZ RAMIRES
HECTOR AMMON GARCIA P.
OSCAR J. CARDENAS VELASCO

THE LITTLE MERMAID
HECTOR AMMON GARCIA P.
GABRIELA Y RODRIGO PEREZ C.

THE EMPIRE STRIKES BACK
EDUARDO PEREZ C..

COLABORARON

DAVID IRIBARREN A.
EPIGMENIO CASTILLO E.
F. AGUSTIN CERVANTES H.
ISAAC MORAGA CORDOBA
FERNANDO OJEDA

RESPONDIMOS A:

HECTOR MARTINEZ
RAFAEL A. LEZAMA MORALES
LUIS DAVID PEREZ TORAL
JUAN C. VALLEJO PONCE
MIGUEL E. ESPINOZA TINOCO
HIRAM GUERRERO T.
ANTONIO SERRANO SALDAÑA
JOSE DE J. OCAMPO C.
SERGIO IVAN CHAVEZ G.
F. AGUSTIN CERVANTES H.
CARLOS M. BERNAL GARZA
JOSE LUIS MUÑOZ GILI
ADOLFO Y FERNANDO CHAVEZ S.
OVIDIO CALDERON
HIGOR HERNANDEZ ESTRADA
PABLO DAVALOS DE LA PEÑA
JESUS ALMAZAN L.
JOEL COSSIO MONDRAGON
JULIO C. R. RODRIGUEZ O.
ERICK F. VARGAS GASCA
RICARDO BRIONES DOMINGUEZ
ULISES ROJAS BAHENA
ROBERTO ABARCA ESTEVA
JESUS Y ARTURO RAMIREZ GARZA
ISMAEL LARA ROLDAN
ISMAEL ZUÑIGA BECERRA
JULIAN AGUIRRE GAONA
JOSE NOBEL MENDEZ A.
RICARDO A. FRIAS RANGEL
GERARDO LEMUS ESQUIVEL
YAZUO BACA BARRAZA
EDGAR VICENTE ALOR A.
ANIBAL CASTELLANOS RAFFUL.





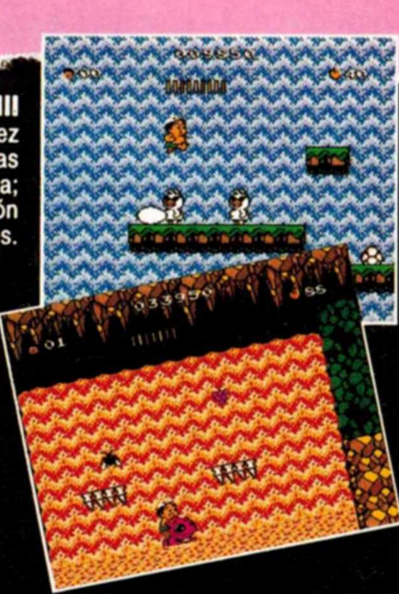
CONTRA FORCE

La famosa serie de los juegos Contra hace su arribo en una tercera aventura para NES; ayuda a 4 soldados a luchar contra la organización terrorista que se ha apoderado de Neo-City, un juego con mucha acción para 1 ó 2 jugadores.



Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana.

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®



ADVENTURE ISLAND III

Ahora Master Higgins se enfrenta por tercera vez contra los monstruos que han infestado las 8 islas de los dinosaurios y secuestraron a su novia Tina; un juego con la misma dosis de acción y emoción de los anteriores.



FELIX THE CAT

Un ya clásico personaje de las caricaturas hace su arribo al NES; con ayuda de su maletín mágico luchará contra el profesor y sus secuaces para rescatar a su novia Kitty, no sin antes pasar 7 escenas llenas de peligros y aventuras. Ideal para jóvenes jugadores.

INDY HEAT

Siguiendo la tradición de juegos como Super Off Road, Tradewest presenta Indy Heat, un juego donde hasta 4 jugadores podrán competir en circuitos de la Unión Americana y Canadá; gana carreras para obtener dinero y así equipar mejor tu coche.



ROBOCOP III

¡Robocop vuelve a la acción! Esta vez debe proteger a los habitantes del viejo Detroit que son desalojados por los miembros de la OCP para construir una nueva ciudad, así que Robocop deberá hacer valer uno de sus objetivos: proteger inocentes.





WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE

Para todos los aficionados a la lucha libre este juego es recomendable, ya que además de tener una gran variedad de movimientos y llaves, tiene muchas opciones como la de que 2 jugadores puedan competir, o luchar en un ring protegido con una jaula, lo que hace más interesante la lucha.

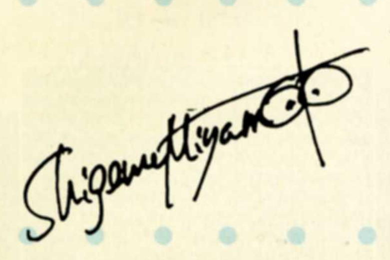
¿Cómo te fue en las respuestas al cuestionario?
Bien, aquí te podrás dar cuenta cuántas respuestas correctas tuviste.



1.- ¿Cuál es el máximo marcador posible en Contra?
R.- 6'443,500 Raro número para tope ¿no?

2.- ¿Cuál es el nuevo nombre de C. Itoh de México
R.- Itochu México, S.A. de C.V. (salió en la revista #11)

3.- ¿En cuántas portadas de Club Nintendo ha aparecido Mario?
R.- Aquí 2 respuestas son válidas: 5 y 6.
5 porque Mario apareció en las portadas de las revistas 1, 2, 3, 11 y 13 y si contestaste 6 es correcto también porque fue la edición especial con los 3 primeros números.



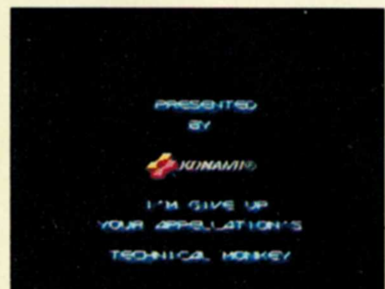
4.- ¿Qué tiene de curioso la firma de Shigeru Miyamoto?
R.- La firma apareció en la revista 10.

5.- ¿Cuántos Warp Zones hay para ir al mundo 5 en Super Mario Bros.?
R.- Hay 2. Desde el 4-2 y desde el 1-2 (con el truco del mundo -1)

6.- ¿En cuáles de estos juegos pueden participar 4 jugadores al mismo tiempo?
R.-Indy Heat, Play Action Foot Ball, Super Spike V. Ball y Swords & Serpents.

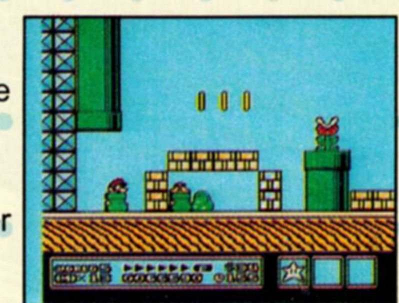
7.- ¿En cuáles de estos juegos NO pueden jugar 4 personas al mismo tiempo?
R.-Track & Field II y Championship Bowling

8.- En Adventure Island, ¿qué obtienes al llegar a la meta con una fairy?
R.- Una vida



9.- En Gradius III, ¿qué comentario aparece al terminarlo en la dificultad más alta?
R.- Bueno , aquí ojalá hayas tenido puntería porque no es fácil, a nosotros nos costó mucho trabajo. La respuesta es "Technical Monkey". Si nos mandas esta foto, segurito entras al salón de la fama.

10.- ¿Cuál es el tiempo récord en el que Axy rescata a los prisioneros en Pilot Wings.
R.- 1:17. Estaba muy fácil pues salió en la revista 4 y 12.



11.- ¿Cuántos cuartos secretos tiene Castlevania Adventure (Game Boy)
R.- 4 cuartos.

12.- ¿Qué traje o poder para Mario aparece sólo en una escena de Super Mario Bros. 3?
R.- La bota del mundo 5.

13.- ¿Cuántas maneras hay de eliminar a Bowser en Super Mario Bros.?
R.- Dos, es la respuesta. Dejando que haga su hoyo y con Hammer Bros.





14.- ¿Cuáles de estos juegos utilizan password?
R.- Metroid y Kid Ikarus. También Silver Surfer y Robin Hood, pero si no lo sabías con que hayas contestado 3 correctamente ya se daba por buena.

15.- ¿cuáles de estos juegos NO utilizan password?
R.-Castlevania, Ninja Gaiden III y 1942.

16.- ¿Con qué implementos nulificas los poderes del Archfield Zoma en Dragon Warrior III?
R.- Sphere of light.

17.- ¿A quién rescatas en Mickey Mousecapade?
R.- Alicia

18.- ¿En dónde está la Isla de Pascua?
R.- Bueno, apareció en la revista #3 y la respuesta es en el Océano Pacífico o el punto más cercano es Chile o al oeste de Sudamérica.



19.- ¿Cuál es la clave de 10 vidas en Contra?
R.- ¡Ninguna!
ARR, ARR, ABA, ABA, IZQ, DER, IZQ, DER, B, A, B, A, es de 30 vidas.

20.- Cuántos puntos te da un Tetris en el nivel 9?
R.- 12,000 puntos.

21.- ¿Qué significa R.P.G.?
R.- Role Playing Game. Se publicó en la página 24, revista 6.

22.- ¿En dónde se publicó por primera vez el Sound Test de Super C?
R.- ¡En el manual!

23.- ¿Cuántos personajes corren en Mario Kart?
R.- 8 y lo publicamos en la revista 11

24.- ¿En qué estado de la Unión Americana se encuentra la compañía Konami?
R.- ¿Revisaste alguna caja? Entonces sabes que es en Buffalo Grove, Illinois.

25.- ¿Qué equipo profesional de Fútbol Soccer trae el logotipo de Super Nintendo en la camiseta?
R.- Esta la damos por buena no importa tu respuesta porque el equipo Sevilla la traía cuando debutó Maradona, pero después ya no siguieron.



26.- ¿De cuántos bit será el adaptador para el C.D. Rom de Super Nes?
R.- 32 bit.

27.- ¿Qué tiene en la mano el presidente al finalizar Bad Dudes?
R.- Una hamburguesa. (Qué loco)

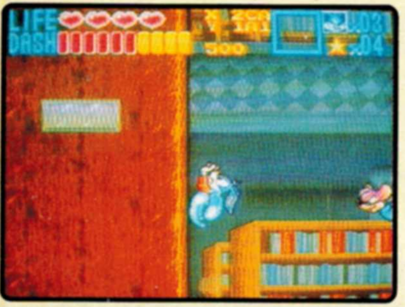
28.- ¿Cuántas vidas escondidas hay en el nivel 1-1 de súper Mario Bros.?
R.- 1 vida. (No conocemos más)

29.- ¿En qué ciudades de Estados Unidos se celebra semestralmente el Consumer Electronic Show?
R.- Las Vegas y Chicago.

30.- ¿Cómo se llama el cable para que 2 jugadores se enlacen con 2 Game Boy?
R.- Video Link. Lo publicamos en la revista 5 y 6 y además viene en la caja del Game Boy.



Bienvenidos a ciudad Acme, donde todo lo raro pasa; es hora de unirse a uno de los más "distinguidos" estudiantes y habitantes de esta ciudad para un sinnúmero de aventuras ¡sí! nos referimos a Buster Bunny.



Cuando corres puedes subir paredes para encontrar diferentes objetos.

TINY TOON ADVENTURES de Super NES es otra gran opción de Konami para todos los propietarios de este sistema.



Si no tienes cuidado estos buitres te pueden tirar.

En este juego debes ayudar a Buster Bunny a avanzar a lo largo de 6 escenas, todas muy diferentes, para así buscar el tesoro escondido del Coyote Calamidad y rescatar a Babsy Bunny.

En este juego, a diferencia de las versiones de NES y G.B. , sólo puedes manejar a Buster, quien cuenta con una gran variedad de movimientos como correr o barrer a los enemigos; para determinar la velocidad y potencia de estos ataques debes acumular energía en la línea de "Dash".



Todos los personajes de las caricaturas, "buenos y malos", están en este juego.

El juego cuenta con 3 distintos niveles de dificultad, así que cualquier jugador podrá terminarlo, pero ¿podrás hacerlo en la dificultad más alta "challenge"?

Como ya te habíamos dicho, las 6 escenas que componen este juego son diferentes unas con otras, lo que te garantiza un juego con cero monotonía; las escenas son:

ESCENA 1, ACME Loonivesidad: Esta escena es ideal para probar todos tus movimientos.

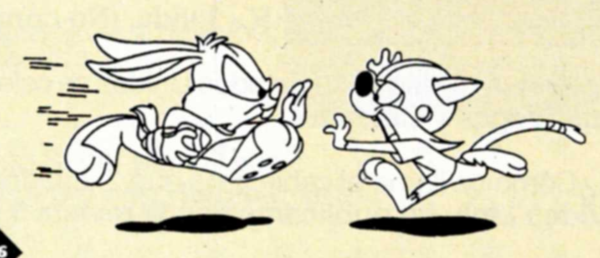
ESCENA 2, El Viejo Oeste: Aquí debes vencer a Max Montana, el más temible buscatesoros.

ESCENA 3, Spook Mansion: Debes tener mucho cuidado con los fantasmas.

ESCENA 4, Looniversity football: ¿Podrás anotar en el tiempo permitido?

ESCENA 5, Buster's Sky Jinks: Una verdadera aventura de altura.

ESCENA 6, ??????: ¿Qué pensabas? ¿que te ibamos a decir todo?





En los Bonus Round tendrás oportunidad de hacer una gran cantidad de vidas.

Al final de cada escena podrás entrar a una escena de puntos donde podrás hacer más vidas,ya sea jugando frontón con Peluso, competir contra una computadora, jugar bingo o rescatar a todos tus amigos de las garras de Elvyra.

TINY TOON ADVENTURES presenta buenos gráficos y música (común en Konami), además de un buen reto; te recomendamos que lo conozcas.



Hasta el comedor de la Looniversity es peligroso.




Contra III
THE ALIEN WARS™


CONTRA III -THE ALIEN WARS- ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI, INC. © 1992 KONAMI. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
CLUB
Nintendo®

BATMAN™
RETURNS



Nintendo®



BATTLE CLASH

Para todos aquellos que tienen Super Scope, Battle Clash es un juego con mucha acción donde debes luchar contra unos poderosos robots que han invadido la Tierra; gran acción y efectos especiales harán que te mantengas al borde del asiento.



Distribuidor exclusivo de Nintendo para la República Mexicana.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

NCAA BASKET BALL

Este es un juego de Basquet Ball muy realista, ya que además de incluir equipos universitarios, tiene una perspectiva única, debido al increíble sistema de escala y rotación del Super NES, además de que los personajes son digitalizados.



SUPER BATTER UP

Super Batter Up brindará horas de entretenimiento a los aficionados del béisbol, ya que puedes escoger entre 3 diferentes estadios y 26 equipos para competir contra un amigo o contra la computadora en juegos de temporada, un real hit.

DINO CITY

Mientras 2 niños se encontraban jugando en el laboratorio de su padre, fueron enviados a un mundo habitado por animales prehistóricos, es ahí donde deciden ayudar a los dinosaurios en su lucha contra un poderoso enemigo conocido como Mister Big.

DEATH VALLEY RALLY

El correcaminos continúa con su interminable lucha contra el coyote, y ahora debe escapar de 5 diabólicas máquinas inventadas por este último y esparcidas por el desierto; con famosas secuencias y gráficos sacados de las mismas caricaturas.



WINGS 2

Wings 2 te pone al mando de los clásicos aviones biplanos utilizados en la Primera Guerra Mundial; tu misión es la de proteger una pequeña zona francesa de los ataques alemanes ¿luchar contra el Barón Rojo? sólo tu habilidad lo dirá.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

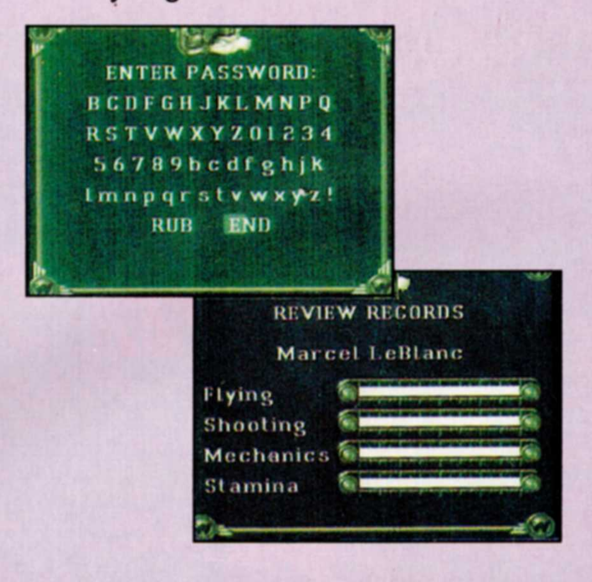
SUPER MARIO KART (SNES)

Tú podrás escoger correr en las pistas del circuito, aún sin haber ganado las 3 categorías de 100cc; para hacer esto entra a Time Trial y posiciona el cursor en donde dice Mushroom Cup, luego haz la siguiente secuencia en el control 1: L, R, L, R, L, L, R, R, A y aparecerá la opción de Special Cup.



WINGS 2 -Aces High- (SNES)

Para empezar con uno de tus pilotos con la máxima capacidad de sus aptitudes (Flying, Shooting, Mechanics y Stamina) haz lo siguiente: En la pantalla de presentación escoge la opción de password y dirige el cursor directamente a "End" sin haber puesto ninguna letra o número; luego oprime start y así verás que el piloto Marcel Le Blanc tiene todas sus aptitudes llenas y el grado de Coronel.



ROBOCOP 3 (SNES)

TIPS Y TECNICAS

Todo jugador veterano sabe por experiencia que los juegos de Robocop para NES, G.B. y -recientemente- SNES, tienen un alto grado de dificultad, en parte por la lenta movilidad del personaje. (Claro,esto es normal, ¿te imaginas a un robot de casi media tonelada de peso con la movilidad de Chun-Li?). Es por eso que te damos unos tips para que puedas acabar Robocop 3 en su versión de Super NES.



ESCENA 1: EL VIEJO DETROIT

⇦Recuerda que puedes cambiar armas con los botones L y R; a los pods lanza-bombas destrúyelos con tu pistola 3-Way.

Más adelante, al encontrar a los motociclistas, debes saltarlos; al primero sáltalo desde la caja, y al segundo cuando salga. Este último es muy probable que te quite un poco de energía, pero esto es mejor a intentar eliminarlos. ⇨





En todo el camino encontrarás enemigos con lanza-misiles; nunca te agaches antes de que te disparen así los obligarás a disparar por arriba. Si te localizan agachado te dispararán por abajo y así será difícil esquivar los misiles.




⇦Debes checar bien cuando agarres "Laser Gun", ya que estarás cerca de terminar la escena; al llegar a las balas que indica la primer foto escoge "Laser Gun" para acumularlas en esta pistola e inmediatamente cámbiala para no gastar las balas. Al llegar con los enemigos de esta escena escoge tu "Laser Gun" y con ésta elimina a todos los malos, será fácil no te presiones.

ESCENA 2: CONSTRUCCIONES DE DELTA CITY

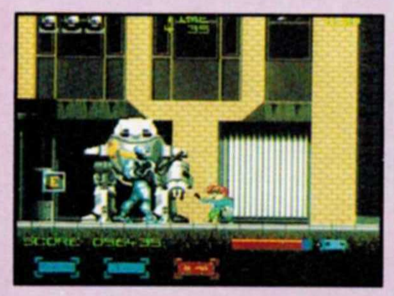


⇦Cuando vayas subiendo por el elevador no es necesario que elimines a todos los enemigos, es más importante que guardes un poco de balas para más adelante.

Al tomar el elevador que te llevará de nuevo a la parte baja de los edificios, escoge tu pistola 3-Way y dispárales a los robots que veas que pueden chocar contra ti.⇨



Cuando veas un robot a media calle, no le dispares y salta la cápsula de energía si vas completo; espera a que aparezca una niña que le hará una rápida modificación al robot, así te ayudará a vencer a los "camisas blancas" de la OCP que son muy difíciles.




⇦Asegúrate de usar tu "Laser Gun" y tu pistola 3-Way cuando se te acaben las balas de la Laser.

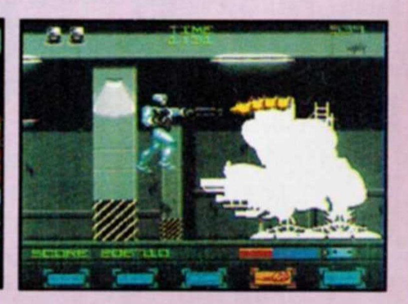
Para pasar los trituradores de rocas brinca a la banda y ahí haz el control hacia la izquierda para evitar que Robocop avance. Cuando veas que hay un espacio entre las rocas que caen, deja de mover el control para avanzar entre ellas.⇨






⇦Cuando entres al estacionamiento observa bien porque en los 2 primeros pisos después de que haya un gran espacio de separación entre los coches, te saldrán robots voladores; usa tu lanzallamas para eliminarlos. En el tercer piso trata de traerlo siempre, pero cuidado de no darle con él a los símbolos de armas y energía.

Al final del 3er. piso encontrarás al jefe de esta misión; dispárale en la cara con el lanzallamas cuando aparezca. Una vez que se aleje, prepárate a brincar unos misiles que te arrojará y después de esto el enemigo comenzará a saltar; pégate a la parte izquierda de la pantalla para evitarlo.⇨

MISION 3: VUELO SOBRE EL CENTRO DE DETROIT

⇦Esta misión no es nada difícil, así que no será raro que la pases con la primera vida; sólo posiciónate en la parte baja de la pantalla para desde ahí tener mayor oportunidad de dispararle a los enemigos y esquivar sus balas. Al llegar con el enemigo dispárale rápidamente y cuando él se te arroje sólo mueve a Robocop a la parte alta de la pantalla y viceversa.

MISION 4: IGLESIA ABANDONADA

Al principio deberás ser muy rápido disparando para eliminar a los lanzamisiles (recuerda no agacharte más que el tiempo necesario); es preferible que te den con un laser a un misil.⇨







⇦Al llegar a la parte de las escaleras primero debes irte hasta arriba de la torre para recuperar la primer llave; antes de llegar a ella hay una parte del suelo que se rompe (fíjate en la base de los ladrillos para que sepas cuál es). Luego llega a la base de dos brincos (como indica la foto) y así podrás regresarte por la base que va a quedar enmedio.

La segunda llave se encuentra en un camino en la parte media de la torre, por la derecha (si no tienes la primer llave no podrás ir por la segunda).⇨



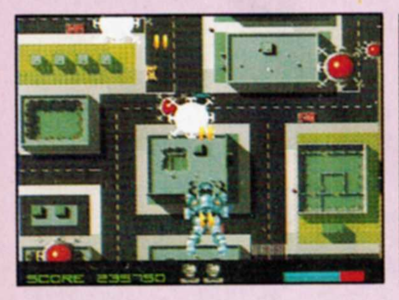




⇦Con la segunda llave tendrás acceso a una puerta que se encuentra en la torre, del lado izquierdo; recarga balas de tu pistola 3-Way, ya que con ella deberás eliminar a unas ratas que encontrarás en tu camino.

Al final de las alcantarillas enfrentarás un robot Ninja Kanemitsu; contra él no podrás usar tus armas, así que acércate a él y mantente parado. Cuando veas que te va a disparar por arriba agáchate y golpéalo en el estómago.⇨

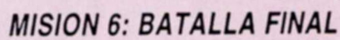






MISION 5: HACIA LA OCP

⇦Esta escena es parecida a la 3a. sólo que aquí los enemigos son un poco más agresivos; el enemigo final se vence igual que el de la 3er. misión.



MISION 6: BATALLA FINAL

Al final te enfrentarás contra 2 robots Ninja Kanemitsu; primero trata de eliminar a uno y después al otro ¡pero hazlo rápido porque te dan poco tiempo!.⇨



THE LEGEND OF ZELDA
-A Link to the Past-

Aquí te presentamos la última parte para que termines este interesantísimo juego que, como tú habrás notado, requiere de una gran concentración.



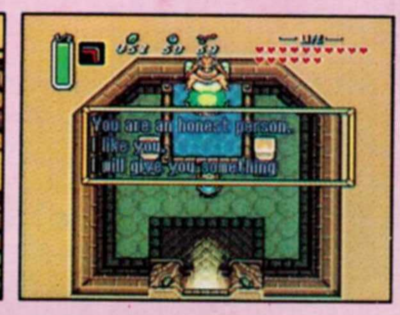


◂◂Pues bien, antes de ir a Turtle Rock haz lo siguiente:
En la casa de los herreros (pero en el mundo obscuro) encontrarás un cofre que no puedes abrir, pero que tomarás; entra al mundo de la luz, lleva el cofre al hombre que está sentado en la entrada del desierto y él lo abrirá por ti.

Si tú ya habías entrado a la casa de Link en el mundo obscuro, pudiste darte cuenta que era una tienda de bombas; ahora, si vuelves a entrar a ella a esta altura del juego, verás que el dueño tendrá una bomba de tamaño grande; cómprala y úsala en la grieta de la pirámide que marca la 2a. foto. Adentro encontrarás "Mysterius Pond", donde te recomendamos que arrojes tu arco con flechas y tu espada.







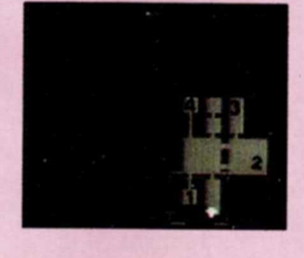
Para entrar a Turtle Rock primero debes ir al Mundo de la Luz mediante el espejo, subir a la base que indica la foto y clavar las estacas en orden contrario a las manecillas del reloj, para así abrir un portal; después usa la magia de Quake en el símbolo. ▸▸

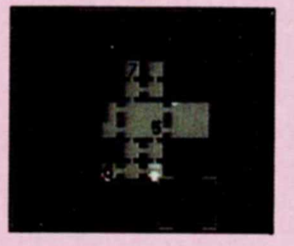


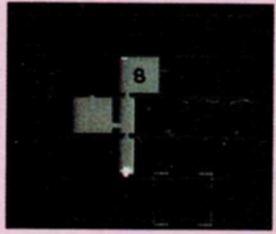


TURTLE ROCK

Antes de entrar a este castillo te recomendamos comprar al menos dos pociones azules. Para pasar por donde están los signos de interrogación, usa el Care of Somaria. ▾









1.-Brújula: Para regresarte y evitar que el ojo que está sobre la puerta te dispare, debes darle la espalda; para hacer esto, acumula poder en la espada como indica la foto. ▸▸







2.-Para abrir la puerta debes prender los 4 pebeteros. Cuando pongas el cuadro haz el control hacia abajo y entonces las primeras 2 préndelas con el Fire Rod cuando estés debajo de ellas (1) y las otras 2 cuando estés pasando junto a ellas (2).

3.-Mapa

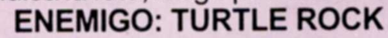
4.-Avanza en este cuarto haciendo lo siguiente: activa el Switch donde indica la foto, después empuja el bloque que está a la derecha de Link para obtener la llave y nuevamente activa el Switch con una flecha.

5.-Al entrar a este cuarto vete por el tubo de la derecha para obtener la gran llave.

6.-Haz un agujero aquí para alcanzar el gran tesoro "Mirror Shield", además de seguir el camino correcto.

7.-Pon un bloque creado con el Care of Somaria sobre el Switch y después hazlo explotar para activarlo y obtener la llave.

8.-La imposibilidad de ver toda la pantalla hace muy difícil este cuarto. Primero pon el cuadro, haz el control hacia abajo y luego derecha y bájate en la tercera línea para llegar al lugar que indica la foto, luego pon ahí un bloque y busca el camino hacia abajo.



ENEMIGO: TURTLE ROCK

Primero destruye la cabeza azul con el Fire Rod, a la otra dale con el Ice Rod y cuando se inmovilice golpéala con la espada; al destruirse el caparazón dale en la roca roja con la espada.

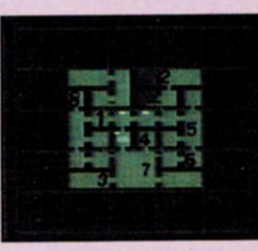






Ahora sí, con todos los cristales ve a la torre de Ganon y con ellos podrás abrirte paso.



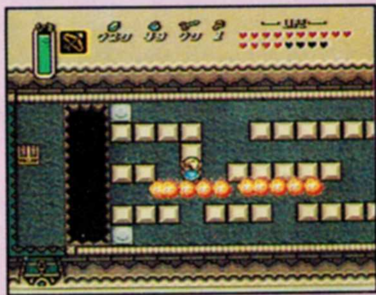


GANON'S TOWER

En este castillo te damos el mapa del primer piso que es el más difícil:

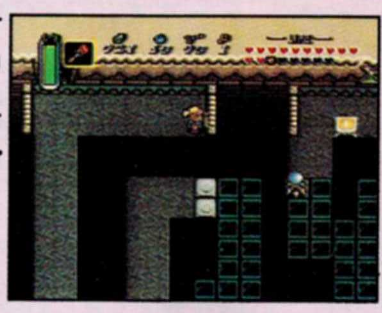


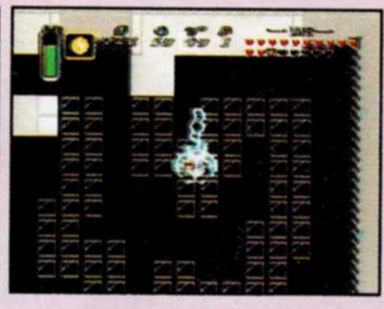
1.-Baja la llave del poste con un Dash Attack pero NO la uses en la puerta de la derecha.

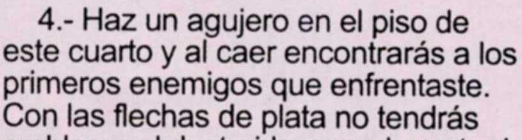


2.-Empuja el cuadro de la foto para obtener un cofre del cual podrás agarrarte con el Hookshot.

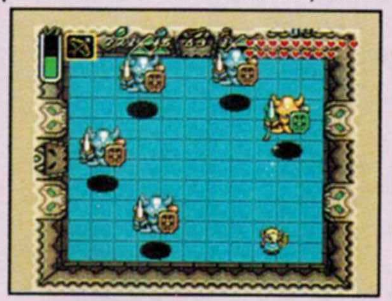
3.-Prende el pebetero para poder ver el camino en este cuarto; si se apaga a medio camino y no sabes por dónde ir, usa la magia de Ether y aparecerá por unos segundos el camino.>>







4.- Haz un agujero en el piso de este cuarto y al caer encontrarás a los primeros enemigos que enfrentaste. Con las flechas de plata no tendrás problema al destruirlos; en el cuarto de arriba está la gran llave.





5.-Prende los 4 pebeteros con el Fire Rod para que se abra la puerta de abajo, pero primero elimina a todos los enemigos.

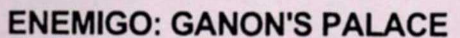
6.-Para avanzar por este cuarto arroja un bloque hecho con el Care of Somaria y al llegar al Switch haz que explote. v

7.-Brújula



8.-Empuja la estatua para abrir camino.

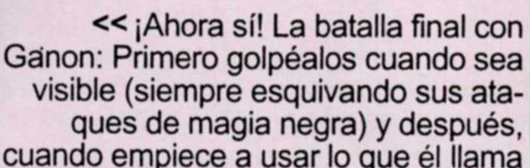
<< 9.-Si te hace falta energía podrás entrar al cuarto que indica la foto en el tercer piso y sólo haz un Dash Attack contra los cuadros para que te reboten de ese lado de la pared.



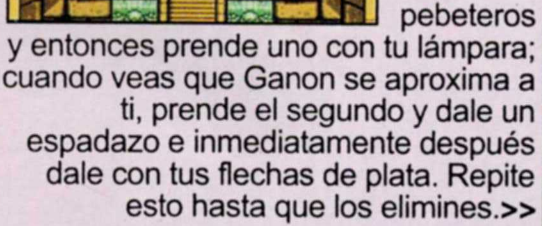
ENEMIGO: GANON'S PALACE

¡Agahnim de nuevo! La técnica para vencerlo no varía mucho, pero esta vez son 3 y sólo uno es verdadero.>>

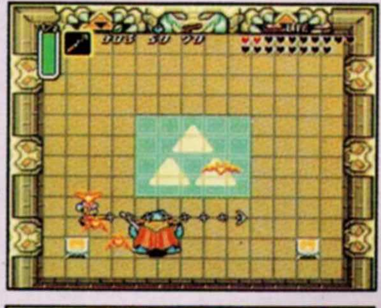




<< ¡Ahora sí! La batalla final con Ganon: Primero golpéalos cuando sea visible (siempre esquivando sus ataques de magia negra) y después, cuando empiece a usar lo que él llama "Secret Technique of Darkness", espera a que se apaguen los 2 pebeteros



y entonces prende uno con tu lámpara; cuando veas que Ganon se aproxima a ti, prende el segundo y dale un espadazo e inmediatamente después dale con tus flechas de plata. Repite esto hasta que los elimines.>>





¡Felicidades! Ahora la trifuerza tiene un nuevo dueño; de tu deseo depende un cambio en Hyrule, el camino fue largo y sólo un verdadero héroe como tú pudo terminarlo.









ZANGIEF

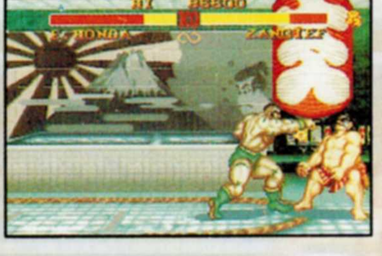


Ahora es el turno de Zangief, quien para muchos es un personaje torpe pero tiene algunas ventajas muy especiales como ser el único que puede dar agarrones agachado.

GOLPES



GD AGACHADO Lo utilizas para forzar al enemigo a poner defensa y, si entra, inmediatamente podrás conectarle una PF AGACHADO.

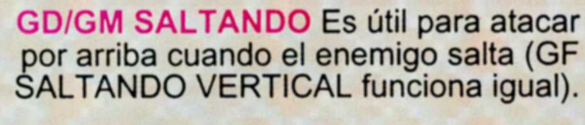


GD PARADO DE LEJOS Usalo para atacar al contrincante a una distancia media (es el golpe más rápido de Zangief).



GF SALTANDO AL FRENTE Usalo como la PF, pero si dejas presionado el control hacia abajo mantendrá la posición por más tiempo.





GD/GM SALTANDO Es útil para atacar por arriba cuando el enemigo salta (GF SALTANDO VERTICAL funciona igual).



GF/GM AGACHADO Lo utilizas para quitarte ciertos ataques por arriba o para restarle energía al contrincante sin alejarte de él.



GM PARADO Empléalo como GD pero tiene mayor alcance y potencia, aunque no es tan rápido.





GM /GF SALTANDO VERTICAL Si al saltar dejas presionado el control hacia arriba, ejecutará un golpe muy raro que lo utilizas en momentos muy especiales, como cuando saltas para esquivar un ataque y al caer le conectas este golpe.





GF PARADO Lo utilizas para parar ciertos ataques por arriba o como el GM, pero con mayor potencia y alcance (es útil cuando estás seguro de conectarlo, si no fácilmente te conectarán un golpe).

GD PARADO DE CERCA Sirve como el GD de lejos, pero cuando estás pegado al enemigo.



PATADAS



PD/PM AGACHADO La utilizas para atacar por abajo sin tirar al contrincante (fácilmente puedes marcar un Spinning Pile Driver mientras está dando la patada).



PF AGACHADO Sirve para tirar a tu oponente.



PD PARADO DE LEJOS La utilizas para atacar al enemigo sin alejarte de él (no es muy útil).



PD PARADO DE CERCA Usala para esquivar ataques por abajo y conectar un rodillazo.



PD SALTANDO VERTICAL Es efectiva para asegurar el contacto, ya que mantiene la posición en el aire y no se aleja cuando la colocas.



PD SALTANDO AL FRENTE Si saltas a tiempo es muy útil para presionar al enemigo, forzándolo a poner defensa (antes de caer puedes marcar un Spinning Pile Driver).



PM PARADO Utilízala para atacar al frente. Es el ataque que mayor alcance tiene y no es lento.

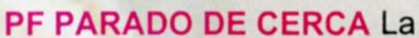


PM/PF SALTANDO La utilizas para atacar por arriba, pero tienes que marcarla al ir cayendo para mayor seguridad.





PF PARADO DE LEJOS Te sirve para detener ciertos ataques por arriba o patear al pie o al brazo del contrario cuando te ataca de lejos.

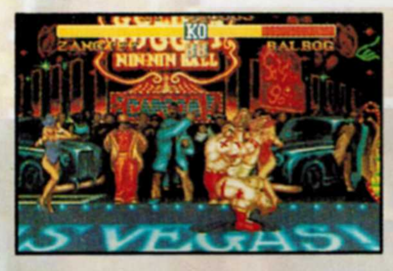


PF PARADO DE CERCA La usas para atacar dos veces seguidas. Es muy útil para recibir al enemigo después de un salto.





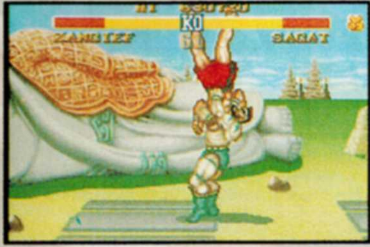
AGARRES





Para ejecutar este agarre presiona GM + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al enemigo.

Para realizar este agarre presiona GF + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al enemigo.





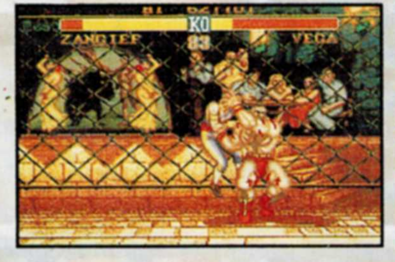


Para aplicar este agarre presiona GM + Izquierda o Derecha, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primer foto.











Para lograr este agarrón tienes que estar pegado al enemigo, además de estar agachado y presionar GM.

Ejecuta este agarrón pegado y agachado al enemigo, además de presionar GF.





Este agarrón lo logras presionando GF + Izquierda o Derecha, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante esté a la distancia que se ve en la primer foto.







GOLPES ESPECIALES

SPINNING PILE DRIVER Sin duda el mejor ataque que tiene Zangief es el Spinning Pile Driver. Para ejecutarlo tienes que girar el control una vuelta completa e inmediatamente presionar cualquier golpe:

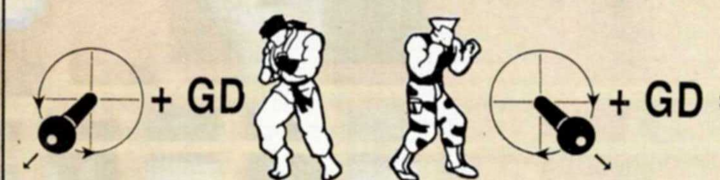
1.-El giro puede ser en cualquier sentido.

2.-Puedes empezar a ejecutar el giro desde cualquier posición.

3.-El giro lo puedes marcar mientras se esté ejecutando otro ataque (PM Agachado, Spinning Clothesline). El objetivo es que en cuanto termine el primer ataque tú termines de marcar el giro + golpe y lo jales con un Spinning Pile Driver.

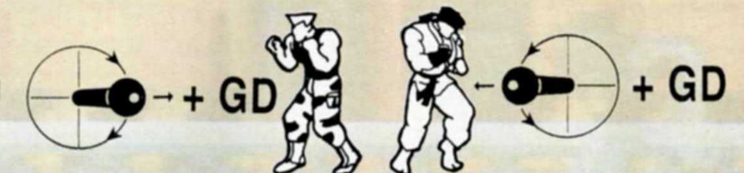
4.-El giro tiene que ser rápido, de lo contrario el personaje dará un salto.

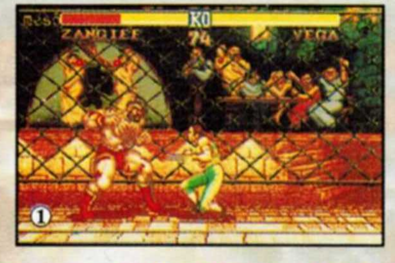
TECNICAS RECOMENDADAS

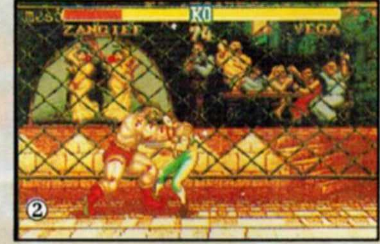


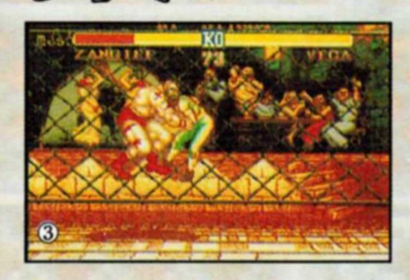
AGACHADO.- El giro comienza desde la posición de defensa agachado y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona GD.

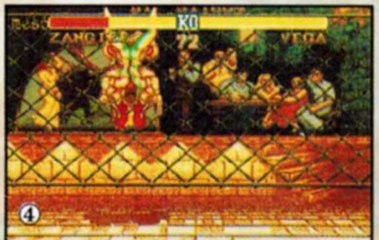
CAMINANDO.- El giro comienza desde el frente y sigue el sentido del giro dependiendo de qué lado esté el oponente; terminando el giro inmediatamente presiona GD.







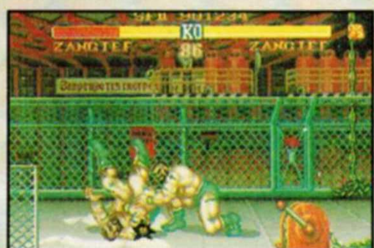






NOTA: Te recomendamos GD para evitar que te quedes desprotegido si fallas, y el sentido del giro es para evitar que saltes.





Este agarrón lo logras presionando PM/PF + Izquierda o Derecha cuando estés pegado al contrario.

Este agarrón lo logras presionando GM/GF mientras está agachado, pero tienes que marcarlo justamente cuando el contrincante está a la distancia que se ve en la primer foto.







GOLPES ESPECIALES

SPINNING CLOTHESLINE Este movimiento que logras presionando dos puños al mismo tiempo, lo utilizas para que te traspasen las Fire Ball, Sonic Boom y Yoga Fire, o también para parar los ataques en los que el enemigo se lanza hacia ti. (Blanka, Honda, Bison).





JUGADAS DE EXPERTOS

Tú puedes ejecutar un Spinning Pile Driver cuando te están marcando un golpe de lejos, para jalarlos desde una distancia mayor a la que normalmente lo haces.



Las siguientes jugadas son para cuando el enemigo está mareado o sin defensa. Sigue las secuencias dadas:



GFSaltando al frente





PM Agachado e inmediatamente marca un Spinning Pile Driver



GF Saltando al frente



GD Agachado





PM Agachado e inmediatamente marca Spinning Pile Driver



GF Saltando al frente



GD Agachado



GD Agachado



GD Agachado



PF Agachado

¡COLECCIONALOS! ¡NO TE PIERDAS NI UN SOLO EJEMPLAR!

¡PIDELO EN EL PUESTO DE REVISTAS QUE PREFIERAS!



el control de los PROFESIONALES

por: AXY y SPOT

Espejito, espejito, dime ¿cuál es el juego más bonito?
Muchas veces nos han (y nos hemos) hecho esta pregunta y, casi seguro, como para todos los videojugadores, es muy difícil de contestar.
Creemos que cada juego tiene algo nuevo y bueno que enseñarnos. Hay a quienes nos gustan los R.P.G. porque cuando por primera vez jugamos un título de este tipo, pudimos finalizarlo y encontramos en él un buen entretenimiento y gran reto, y como un buen jugador que se precie de serlo, buscamos un reto mayor. Aún así dentro de esta categoría encontramos juegos excelentes como la serie de Final Fantasy o, aunque de otro tipo pero igualmente entretenidos, como Shadow Gate o Deja Vu... todos estos requieren de conocimiento del idioma inglés; Hi Tech pensando ya en el desarrollo de otros mercados, lanza en este año el éxito de Where in time is Carmen San Diego?, con la opción de juego en español.

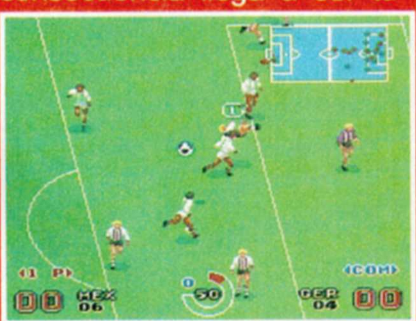


WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO?
¿Recuerdas que preguntamos si valdría la pena hacer juegos en español?
Pues ya nos estan haciendo caso.



FINAL FANTASY II
Los RPG son juegos largos que prolongan el entretenimiento.

Sin embargo, podemos decir que los juegos R.P.G. son para el gozo de un solo jugador y si en casa hay 2 ó más, la cosa cambia y entonces los juegos de deportes (que usualmente son para 2 jugadores) son muy, muy recomendables... y como practicas más, llegas a tener mejor control, te vuelves un experto en ese tipo de juegos y en consecuencia llega a ser tu tipo de juego favorito. Tantos jugamos Goal que era de esperarse que Jaleco sacara el Goal! 2 de NES y Goal de Super NES, con más movimientos y emoción para todos los que jugamos este súper título de fútbol.
Ahora que si realmente tienes un gran control sobre tus manos, los juegos de aventuras se vuelven tus preferidos. La trilogía de Zelda requiere de pensar y deducir aunque no tanta habilidad como la serie de Adventure Island. Los Marios agregan además un sinnúmero



GOAL!
Si tú te volviste maestro de Goal!, éste es tu próximo reto.



ZELDA
La combinación perfecta de acción y aventuras con gran lujo de detalles



BATTLETOADS
No es nada fácil. Tus manos deben hacer lo que tu mente quiere.

de secretos y pasajes escondidos que motivan al videojugador a esmerarse más por encontrarlos. Dentro de los juegos de aventuras encontramos variantes: los difíciles para jugadores expertos y muy habilidosos y los sencillos para jugadores más jóvenes y principiantes como Rescue Rangers.

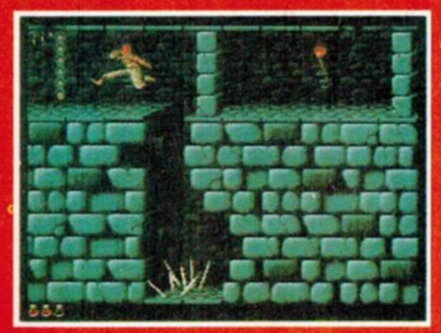
Mario Paint, por ejemplo, no es un juego sino un cartucho cuyo único límite es tu imaginación y con el cual puedes pasar horas y horas desarrollando tu creatividad, además de que es un cartucho, para todos en la casa; lo puede disfrutar lo mismo un chiquitito que un abuelo, mujeres y hombres. Por otro lado, tienes muchísimas opciones de "rompecabezas electrónicos" como Lemmings, Los Lolos, Tetris, Dr. Mario, Yoshi y muchos otros que nunca podrás decir que terminaste porque siempre habrá algo más (mejorar puntos, tiempo, estrategias, etc).



MARIO PAINT
El único enemigo al que vas a vencer es el aburrimiento.



LEMMINGS
Piensa, piensa, piensa y luego actúa.



PRINCE OF PERSIA
Excelente juego que requiere habilidad y capacidad de deducción.

Ahora que los juegos de naves también tienen su público. Desarrollan tu visión periférica (o sea fijar tu vista en un punto específico sin descuidar lo que pasa alrededor) y sin duda se disfrutan mucho sus gráficos y su música pues en estos 2 puntos los programadores ponen mucho énfasis.



AXELAY
Este juego muestra como se logran efectos especiales con rotación y escala, no como en los primeros juegos en donde sólo giraban un gráfico y lo hacían cambiar de tamaño.



SPACE MEGA FORCE
Sin duda el juego más difícil y rápido de naves.

Ya para terminar este breve vistazo a los juegos tenemos que hacer un punto y aparte.

Street Fighter II ha sido sin duda una revolución. Tantos videojugadores de SNES y Arcadias lo hemos jugado que es un tema del que todos los videojugadores podemos hablar. Su programación con tantas posibilidades de combinaciones y variedad de personajes hacen que ningún round sea igual a otro y que hasta los que creen ser los mejores puedan ser derrotados por jugadores con menos experiencia pero con estrategias diferentes.



STREET FIGHTER II
Punto y aparte.

Bueno, a fin de cuentas lo que queremos decir es que a nosotros nos cuesta mucho trabajo decir cuál es nuestro juego favorito porque en su categoría cada uno tiene lo suyo. Por esa razón nos hemos negado a hacer caso a muchas cartas que nos piden que califiquemos los juegos porque muy probablemente muchos lectores no estarían de acuerdo con nuestra apreciación, como a veces nosotros no lo estamos cuando vemos las calificaciones que les dan a algunos títulos, pero en esta revista seguiremos hablando de todos los juegos que tengan la calidad para ser analizados.



LOLO II



¿Cómo paso la tercera parte del piso 1. Clave PQPD?

Para tomar los 2 corazones de abajo a la izquierda deberás colocarte debajo de los tres bloques,luego empujar hacia arriba el "1" y el "2"; el bloque de enmedio muévelo a la izquierda o a la derecha para llegar a los siguientes bloques y repetir la jugada.



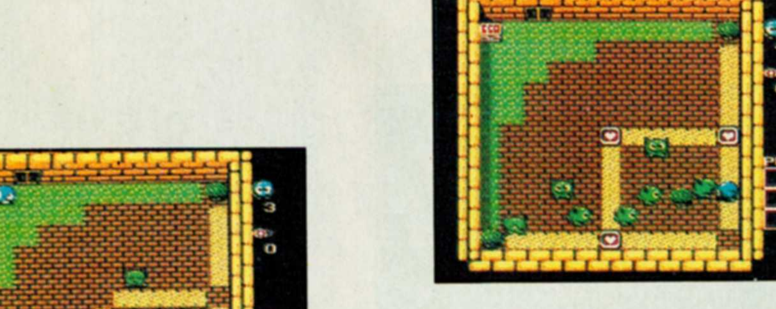


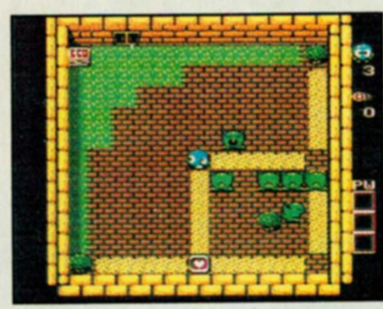


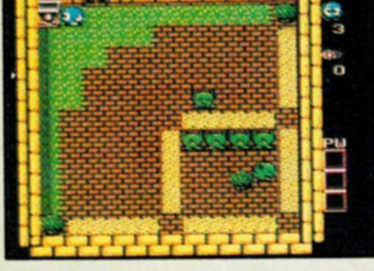
Aquí lo más importante es que el corazón de arriba a la izquierda lo tomes hasta el último, pues de lo contrario el enemigo te alcanzará antes de que tomes los demás corazones.

3ra parte Piso 1

En el tercer cuarto donde están los gatos, sólo camina hacia arriba hasta llegar al camino horizontal de arena.



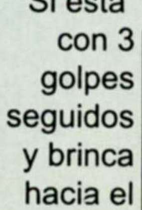




Si tocas algún gato sólo muévete unos pasos a la izquierda y unos pasos hacia arriba y podrás agarrar todos los corazones sin ningún peligro.

TERMINATOR 2 (NES)

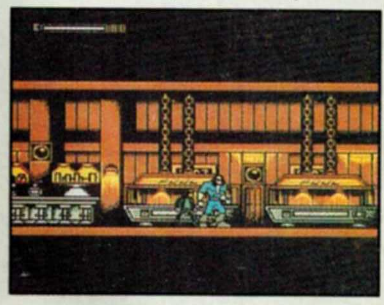
¿Cómo elimino al enemigo del primer nivel?



Es muy sencillo:

Si está viendo a la izquierda, brinca y atácalo por la espalda con 3 golpes seguidos y brinca hacia el otro lado y así consecutivamente.



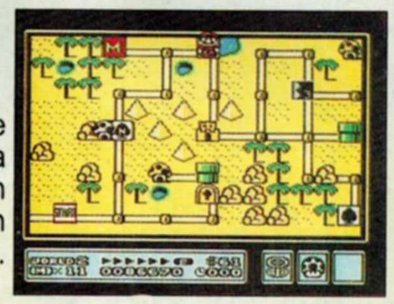


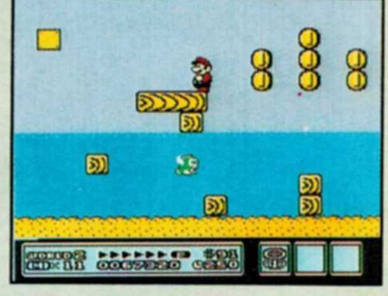
SUPER MARIO BROS. 3



¿Dónde agarro el ancla y para qué sirve?

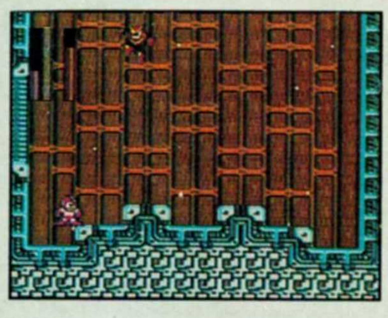
El lugar más fácil donde puedes encontrar el ancla es en el mundo 2-2. Es un poco complicado pero con práctica lo lograrás.





Lo primero que debes hacer es agarrar todas las moneditas que están a la vista, recordando no romper ningún bloque, luego regrésate a la balsa que va por arriba del agua donde está el "P" Switch, písalo y agarra todas la moneditas que antes eran bloques.

MEGA MAN 2



¿Cómo elimino a Quick Man?

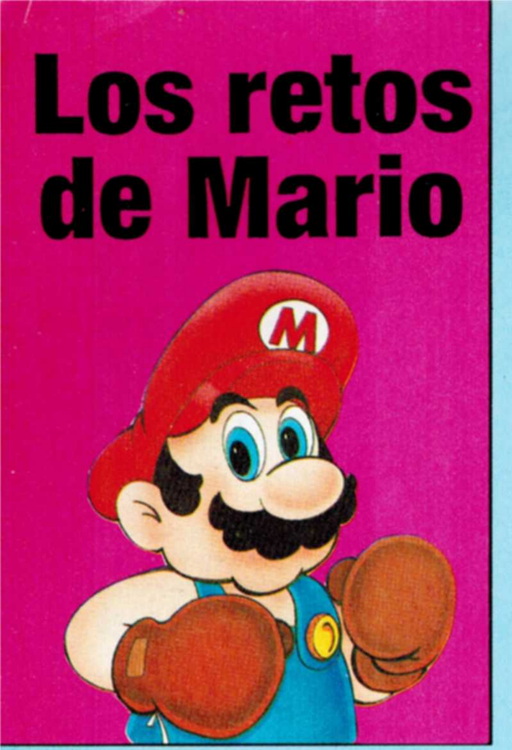
Ya que hayas derrotado a Flash Man y llegues a Quick Man, ocupa el poder de Flash Man y cuando se acabe el poder, dispárale con tu arma normal.



¿Cómo derroto a Crash Man?

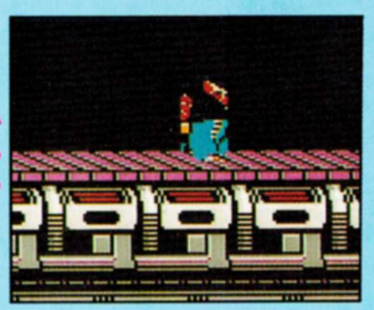
Para hacerlo necesitas haber derrotado antes a Air Man. Con su poder es muy fácil eliminarlo si calculas cuando él brinque y sueltas un disparo de aire; mantente en movimiento siempre para evitar que te dé la bomba.

Los retos de Mario





031 MARIO KART
Cuando juegan en Battle Mode ¿cómo pueden lograr que el perdedor continúe jugando?



032 CONTRA
¿Cómo logras que este enemigo aparezca?

RESPUESTAS

027 MARIO PAINT
¿Cómo logro hacer que todas estas figuras aparezcan en la presentación, antes de entrar al modo de dibujo?



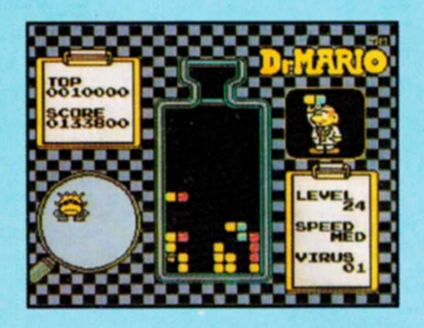


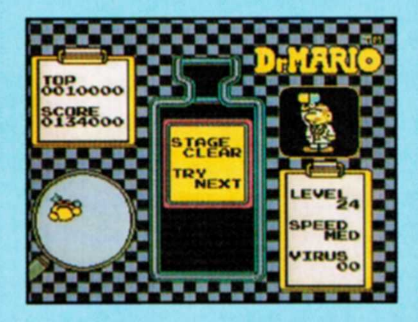
Primero selecciona la letra P del nombre del juego, coloca la mano debajo de R y después de que pase el avión arriba señala la estrella que baja rápidamente en diagonal.

Contestaron correctamente:

VITUS BERING/ JORGE E. BADIA P./ LEVY EMIGDIO SAMPERIO F./ RODRIGO DIEZ GARGARI/ RAUL MORENO MERINO/ ERIK HUERTA VALDEPEÑA

028 DR. MARIO
¿Qué pasa al terminar el nivel 24 med?
Comienzas nuevamente en el mismo nivel.



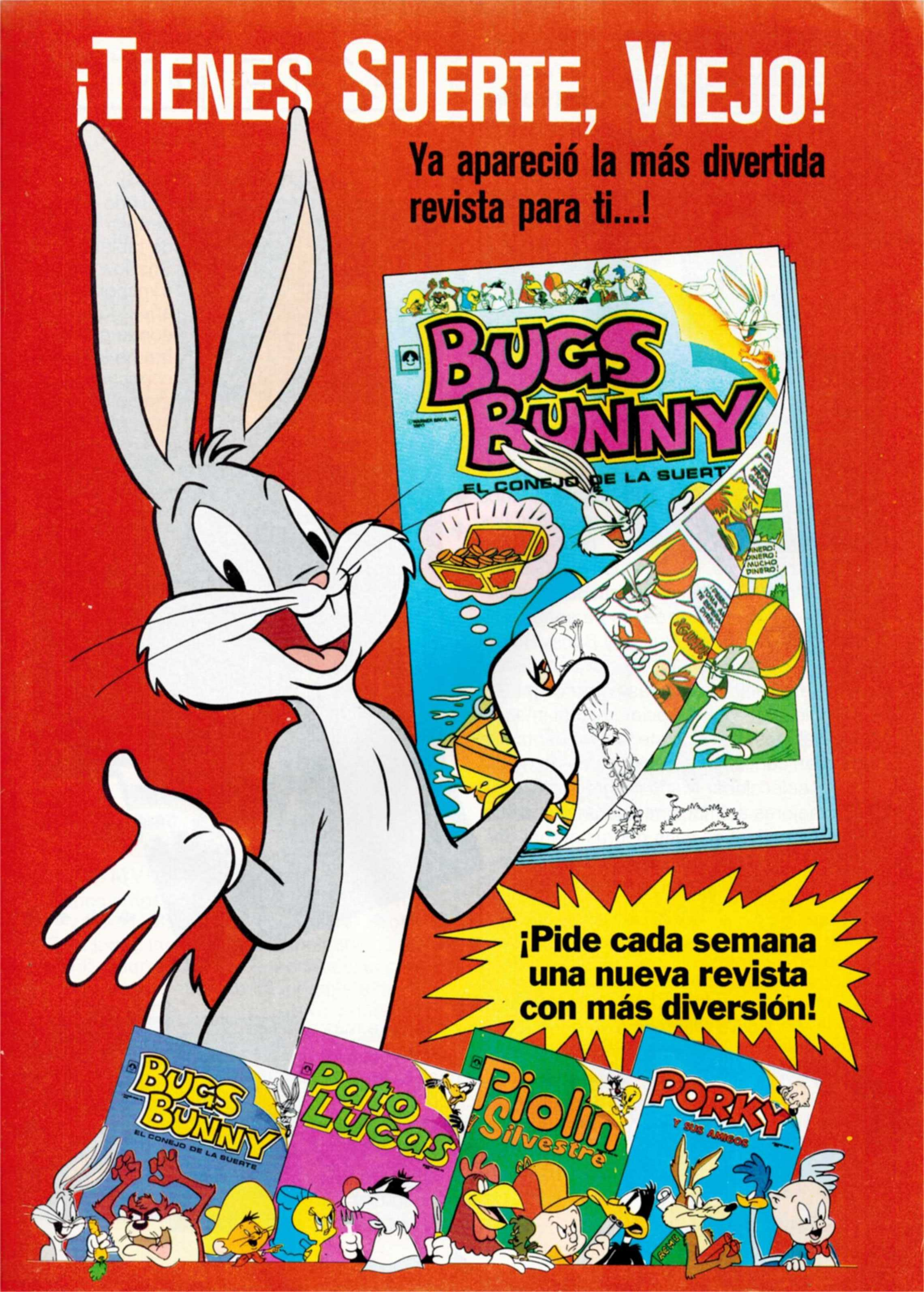




Contestaron correctamente:

JOSE LUIS BENITEZ (24 HI)/ MARIO ALBERTO SUAREZ/ EDUARDO RODRIGUEZ AVILA





¡TIENES SUERTE, VIEJO!
Ya apareció la más divertida revista para ti...!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
Pato Lucas
Piolín y Silvestre
PORKY
Y SUS AMIGOS

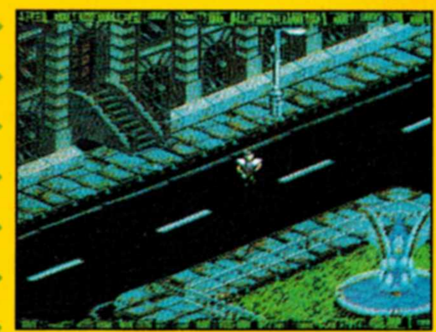
ESTE MES



CARTOON WORKSHOP (NES)

Konami lanza este mes un nuevo cartucho con todos los personajes de Tiny Toon Adventures, para el NES. En Cartoon Workshop tú podrás hacer secuencias animadas, con muchos de los personajes de las caricaturas como Buster y Babsy Bunny, Plucky, Peluso y Coyote Calamidad. A tus animaciones podrás ponerles fondos musicales, efectos especiales de animación y diálogos, ya que este juego cuenta con una gran cantidad de opciones como editar, seleccionar fondo o agregar actores. Tus mejores animaciones serán dignas de cualquier caricatura y las podrás grabar en un video para poder verlas después o presumírselas a tus amigos.

SHADOWRUN (SNES)

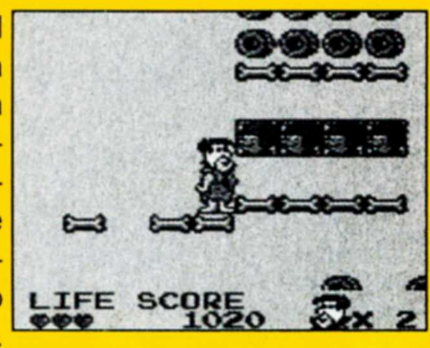


Basado en un famoso juego de tablero, Shadow Run te transporta al año 2050 donde el hombre ha logrado conectar la mente humana a las computadores para así crear nuevas habilidades. Resuelve toda clase de misterios a través de niveles de aventuras con gráficos en 3a. Dimensión.



THE FLINTSTONES (GB)

Pedro Picapiedra se enreda en una aventura más al encontrar el mapa de tesoro en su trabajo de la cantera; es ahí cuando decide ir a la isla King Rock por él. The Flintstones para Game Boy tiene el mismo tipo de gráficos y acción que hicieron de la versión de NES un verdadero éxito. Un gran juego de Taito que no debes perderte.

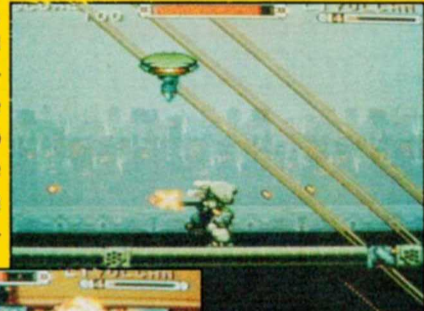




LLEGALE A:

CYBERNATOR (SNES)

En Cybernator, de Konami, tú deberás ponerte al mando de un poderoso robot de ataque para infiltrarte a las líneas enemigas.

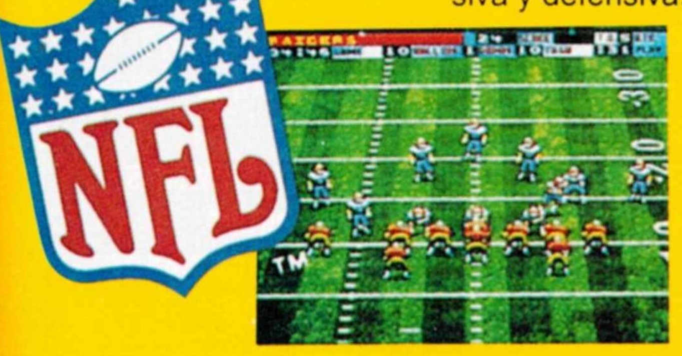


Para lograr tu misión cuentas con 4 diferentes armas, las cuales podrás ir aumentando de nivel según vayas avanzando; un juego con increíbles gráficos y acción. Sin duda de lo mejor del mes.



MVP FOOTBALL (SNES)

Capcom nos brinda toda la emoción y rudeza del fútbol americano en MVP Football. Este juego incluye a todos los equipos de la NFL, además de que tú podrás escoger de entre más de 10 jugadas a la ofensiva y defensiva.



THE INCREDIBLES CRASH DUMMIES (NES)

Spin, Slick, Daryl y Spare Tire son los Crash Dummies, unos famosos personajes que hacen su debut en los videojuegos y en el formato para el NES. Los Crash Dummies deben usar toda su habilidad para sobreponerse a todas las trampas que les esperan en cada nivel cuya misión es mandar un mensaje de seguridad para todos.

THE JETSONS: Cogswell's Caper (NES)



Los robots se han vuelto locos y eso se debe a que Cogswell los ha hecho trabajar de más en una mina clandestina, violando los derechos intergalácticos de los robots. Sónico y toda su familia se deben mover a lo largo de varias fábricas para desconectar el poder y así poder tranquilizar un poco la situación. Este juego contiene un buen grado de diversión y de reto, así que no dejes solo a Sónico y acompáñalo en su aventura.

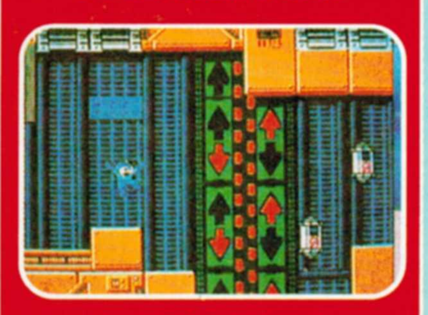




Los GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

FAVORITOS



1.-MEGA MAN 5



2.-BART vs.RADIOACTIVEMAN



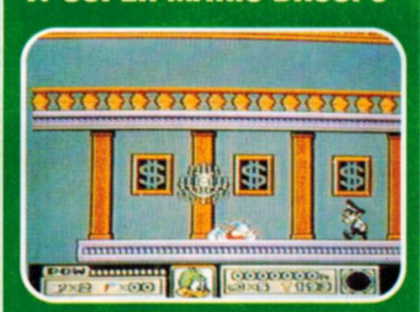
3.-BATMAN RETURNS

4.-T. M. N. T. III
5.-GOAL! 2
6.-ROCKY & BULLWINKLE
7.-YOSHI
8.-SPIDERMAN
9.-JOE & MAC
10.-JETSONS

CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-TINY TOON ADVENTURES



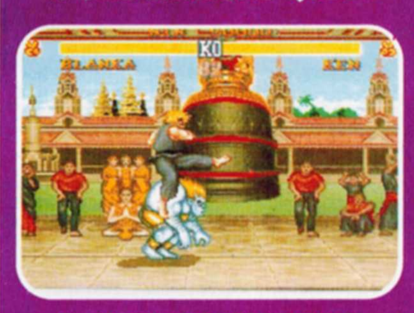
3.-MEGA MAN 4

4.-THE FLINTSTONES
5.-BATTLETOADS
6.-RESCUE RANGERS
7.-NINJA GAIDEN III
8.-SUPER MARIO BROS. 2
9.-TETRIS
10.-PUNCH OUT!

SUPER NES



1.-THE MAGICAL QUEST



2.-STREET FIGHTER II



3.-SUPER MARIO KART

4.-DEATH VALLEY RALLY
5.-SPIDERMAN & X-MEN
6.-GOAL!
7.-SUPER STAR WARS
8.-MARIO PAINT
9.-BART´S NIGHTMARE
10.-T.M.N.T. IV

La bola de cristal



Where in time is Carmen Sandiego?

La compañía Hi-Tech está muy próxima a lanzar al mercado el juego "Where in time is Carmen Sandiego?", un famoso juego para computadoras que ya antes había hecho su aparición en el NES gracias a Konami.

En este juego tú asumes el rol de la agencia de investigación ACME, y tu misión es la de encontrar a Carmen Sandiego y sus secuaces que se hallan dispersos en varias partes del mundo y en distintas épocas.



Para cumplir con tu misión cuentas con una cronomáquina portátil con la cual podrás viajar a través del mundo y del tiempo para obtener pistas y localizar a Carmen Sandiego y sus secuaces, quienes son muy buscados por la agencia de detectives ACME.



Cabe mencionar 2 cosas que nos parecen muy interesantes de este juego y son que tienes la opción de ponerlo en distintos idiomas y entre ellos está el español, con lo cual facilitarás mucho tu misión; la otra es que requieres de un gran conocimiento de la historia y el arte de cada país para poder resolver todas las pistas que te van dando y así poder capturar a Carmen Sandiego. Es por eso que al comprar la versión del NES te regalaban una mini-enciclopedia. Aún no sabemos si la versión de SNES la incluya, pero lo seguro es que tendrás un juego muy interesante para toda la familia.



Twin Bee para Super NES

Como te habrás podido dar cuenta, Konami está haciendo mucha experiencia en lo que a juegos de naves se refiere (Gradius III, Axelay y Parodius, los cuales son juegos muy buenos) y ahora se encuentra programando un juego llamado Twin Bee.

Este juego será para 2 jugadores a la vez, lo que te permitirá jugar con un amigo.



En este juego tú controlarás a 2 naves (obviamente llamadas Twin Bee), las cuales lucharán contra enemigos igual de chistosos que ellas.

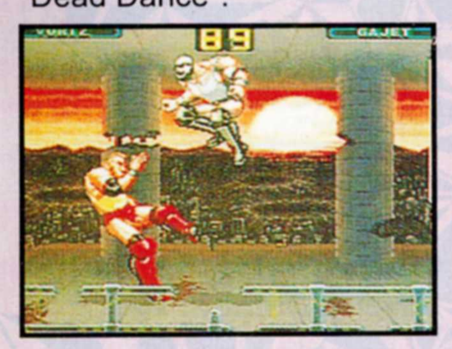
Al eliminar a algunos enemigos estos soltarán poderes para tus naves, y así podrás hacer disparos más poderosos u obtener múltiples, al estilo Gradius, que también atacarán al enemigo.



Aunque el juego parezca un poco "tierno" por el tipo de gráficos que maneja en los fondos, la acción en algunos niveles se torna muy difícil, lo que hace necesaria la opción de los 2 jugadores con sus respectivos múltiples; ahora sólo resta esperar que Konami traiga este juego a América y no vaya a pasar como con Parodius, que sinceramente creemos que fue un gran error de Konami el no trerlo.

Dead Dance

Jaleco por lo visto intenta especializarse en juegos de pelea ya que, como seguramente recordarás, esta compañía es muy buena en juegos de deportes; pues bien, después de la salida de Rival Turf 1 y 2, se encuentra ahora preparando un juego conocido como "Dead Dance".



Dead Dance es la historia de un joven llamado Syoh, quien deberá luchar contra una serie de enemigos que gobiernan un mundo devastado por la guerra; el modo de juego es un poco parecido a Street Fighter II pero aquí los enemigos no sólo te atacarán con golpes especiales, sino con granadas, bazookas y otros implementos.

Sólo queda ver qué tanta experiencia ha tomado Jaleco desde Rival Turf a Rival Turf 2 y Dead Dance, ya que estos 2 últimos juegos están programados con 12 megas.

Power Monger

El equipo de Electronics Arts se encuentra trabajando en otro juego al estilo "Populous", llamado Power Monger.

En este juego te encargarás de guiar a tu país a la victoria en batalla, al cambiar estrategias y aprovechar el terreno a tu favor. Como te podrás dar cuenta, la temática del juego es un poco parecida a la de Populous II, pero aquí no se trata de luchar contra dioses sino contra otros estrategas de guerra muy hábiles.

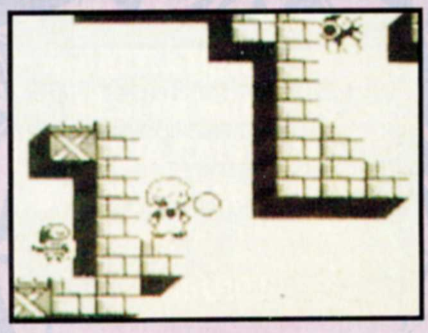


Este juego, junto con los que ya te habíamos mencionado (Populous II y Sim Ant), se puede jugar con el Mouse de Super NES, con lo que se logra que el juego sea más rápido y por consiguiente lo disfrutes más.

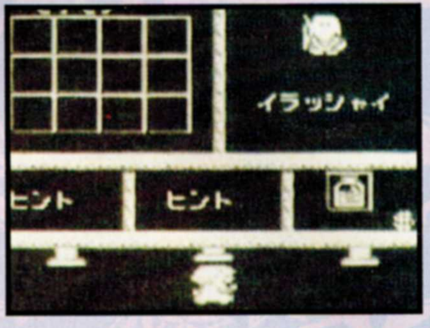


Milon's Secret Castle G.B.

Por lo visto ahora Hudson se encuentra pasando sus juegos clásicos a G.B.; después de Bonk's Adventure ahora sigue con Milon's Secret Castle, que es un cartucho clásico en el cual un valiente niño llamado Milon debe rescatar a la gente musical que se encuentra encerrada en un



castillo custodiado por monstruos.



Para poder atacar a los enemigos Milon cuenta con su arma lanza burbujas, la cual podrá aumentar de capacidad, además de poder comprar algunos otros objetos. Será interesante ver qué cosas escondidas hay en el castillo.

Yoshi's Cookies también para SNES

Como ya te habíamos dicho en el número anterior, Nintendo se encontraba trabajando en el juego Yoshi's Cookies para NES y G.B.; pues bien, para no fallarle a todos los fanáticos de Nintendo, también se encuentra trabajando en la versión para SNES.





La única diferencia que hay entre las versiones de NES y

G.B. con la de SNES, son solamente los gráficos y el audio, ya que el chiste del juego es el mismo. Al igual que la versión del NES, aquí podrán participar 2 jugadores compitiendo entre sí para determinar un ganador.
Por cierto, ahora que estamos hablando de Nintendo, te podemos decir que ellos se encuentran haciendo un estudio de mercado, ya que hay 2 sistemas de 16 bit con adaptador CD-ROM (Read Only Memory: ROM) y han determinado que el sistema que salió en diciembre del año pasado defraudó a muchas personas porque no era lo que esperaban y eso es debido a que los juegos que hay para ese sistema requieren de mucho tiempo de acceso. Además, muchos de estos juegos no involucran a los jugadores en la acción, es decir, que los jugadores sólo se sientan frente al monitor a ver cómo se desarrolla el juego y eventualmente se dedican a presionar uno o dos botones para así intervenir en la acción del juego.
Es por eso que Nintendo se encuentra haciendo todo tipo de análisis, ya que ellos y todos sus licenciatarios quieren aprender de los pequeños "errores y detalles" que cometen las demás compañías, para así poder crear un Hardware más de acuerdo a lo que los jugadores quieren. Nintendo no quiere que su CD-ROM al ser planeado de 32 bit (los demás son sólo de 16) permita este tipo de errores. Además te queremos decir que hay rumores muy fuertes en Nintendo Co. de Japón acerca de que uno de los primeros (muy probablemente el primero) juegos para el CD-ROM 32 bit, sea otra aventura de Mario (producida y dirigida por nuestro viejo amigo Shigeru Miyamoto). Se habla de que esta aventura tenga aproximadamente entre 35 y 40 minutos de animación tipo caricatura, y obviamente un enorme mundo por explorar, aparte de un magnífico audio y video.
Club Nintendo te seguirá manteniendo informado de todo lo que haya alrededor del CD-ROM, el que seguramente vendrá a revolucionar todo lo establecido en videojuegos.
En nuestro próximo número te daremos un súper reporte de todo lo que vimos en el CES ¡no te lo pierdas!



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND II
Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY´S DREAMLAND
Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-LOONEY TUNES
Mixed-up Melodies
7 aventuras en este cartucho que rápidamente se ha puesto en el gusto de los aficionados.

4.-TINY TOON
5.-LITTLE MERMAID
6.-BIONIC COMMANDO
7.-BATTLETOADS
8.-STAR WARS
9.-YOSHI
10.-TOM & JERRY

RESET

Conoce en el próximo número lo más nuevo y el futuro en videojuegos.

Super Especial del Consumer Electronic Show. Todo lo que quieres saber de este importante evento.

Club Nintendo estuvo ahí desde antes de que empezara.

Entrevista con los programadores de Battletoads y una súper exclusiva: Los Battletoads y Billy & Jimmy (de Double Dragon) ¡juntos en un nuevo juego para NES!



Shigeru Miyamoto nos da un amplio comentario sobre la más reciente creación de Nintendo: Star Fox, un juego que marca una nueva era en videojuegos gracias al Super FX chip.



¿Qué sorpresas prepara Jaleco?



Nuestro reportaje con Alexey Pajitnov creador de Tetris.

Konami con sus juegos para los 3 sistemas.

Los nuevos juegos de Acclaim... con todo y Mortal Kombat.



Los nuevos de Capcom... entre ellos Final Fight 2.

Además estrategias de Prince of Persia de SNES y nuestras secciones acostumbradas ¡No te lo pierdas!




a jugar con Disney
Disneylandia Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.